ISSN 0391 9919

VIDEO GIOCHI

UN PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

12

FEBBRAIO 1984

L. 3.000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

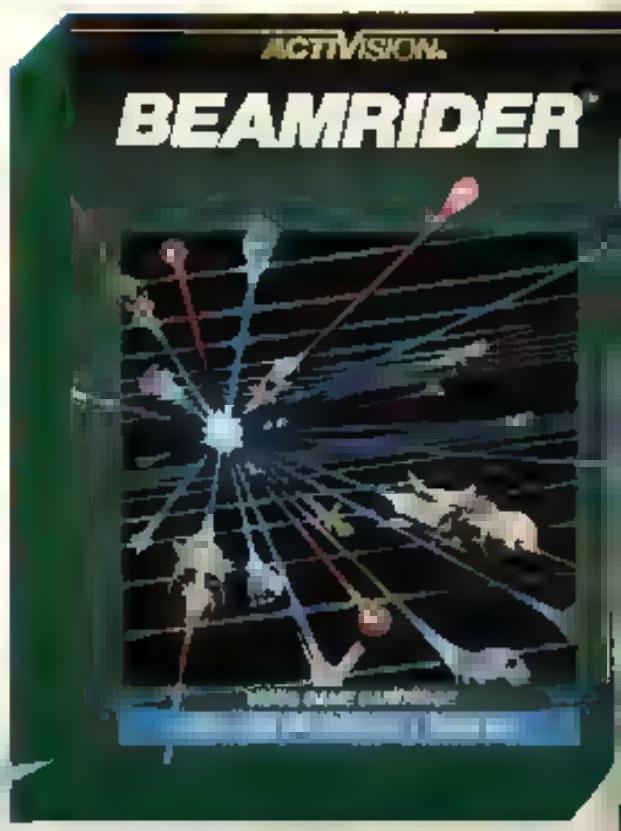
GRANDE CONCORSO: IL MISTERO DI FATHOM
ESCLUSIVO: PARLA DAVID CRANE
ASTERIX È UN VIDEOGAME

Nuovo da ACTIVISION

per INTELLIVISION

Il duello all'ultimo laser
fra l'eroe solitario e la forza misteriosa
il più combattuto negli USA

BEAM RIDER

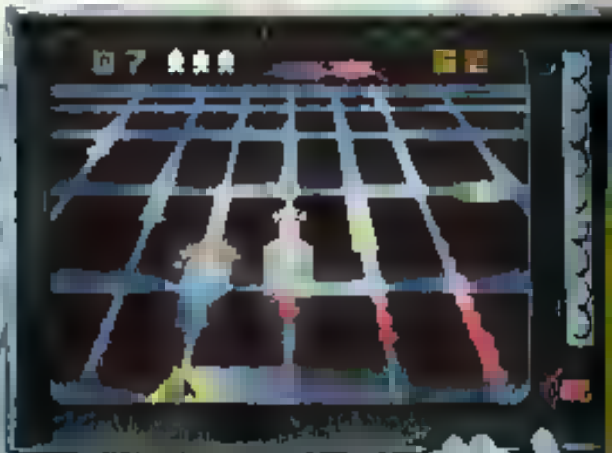


Sei tu l'eroico navigatore spaziale solitario: dovrai lottare duramente per battere la forza misteriosa che ci tiene tutti prigionieri dentro un reticolato di fasci di luce. Per uscirne fuori dovrai percorrere uno per uno i raggi luminosi.

Ma, attenti! Una poderosa astronave nemica è pronta a intervenire con i suoi cannoni-laser contro chiunque tenti di evadere.

E ci sono anche gli indistruttibili detriti vaganti nelle spaziali vanie.

Insomma, sei solo contro tutto. Stavolta devi veramente duro dentro!



ACTIVISION e fai parte del gioco
Activamente

videogiochi **ACTIVISION** sono distribuiti in Italia da **miwa** trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO FIORI - Strada 7 Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) Tel. 8256239 - 825...

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nel riquadro sottostante chiaramente e benerin grande SVG e basta!

NOME _____

COGNOME _____

INDIRIZZO _____

ETA _____ CITTA' _____

GIOCO _____

MARCA _____

SISTEMA (BASE) _____

PUNTEGGIO O RECORD _____

NOTE _____

DATA _____ FIRMA _____

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

VENDO

Per trovarmi:
- ☐ indirizzo _____
- ☐ telefono: (prefisso) _____
- ☐ orari _____

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome _____

cognome _____

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA _____ INDIRIZZO _____

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 8

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 22

INIZIATIVE E CONCORSI
BONUS 24

FATTI E NOTIZIE
READY 32

ATTUALITÀ
VIDCOM-MISID 83 46

PROVATI PER VOI
A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 54

ATTUALITÀ
ASTERIX: IL PRIMO VIDEOGIOCO EUROPEO 76

I GRANDI A GETTONE **AL BAR** 82

FLIPPER
PINBALL WIZARD BONUS N° 12 90

ATTUALITÀ **MR. PITFALL IN PERSONA** 94

IN COPERTINA IL NUOVISSIMO GIOCO "FATHOM" DI IMAGIC

A FATHOM È ABBINATO UN NUOVISSIMO CONCORSO: 10 FIAMMANTISSIMI SUPER-JOYSTICK IN PALIO

SU QUESTO STESSO NUMERO TROVERETE LA NOSTRA PROVA IN "A CHE GIOCO GIOCHIAMO?"

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE
V.le Rosa n. 12 - 20124 Milano
Telefoni 68 50 951 2 3-4-5 - 68 03 68 - 68.00 54
Telex 333436GEJIT

REDAZIONE USA
GEJ Publishing Group Inc. A Subsidiary of GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Cambon

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'USPI
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albin
Benedetta Torrani

COORDINAMENTO TECNICO
Alessandra Guadagni

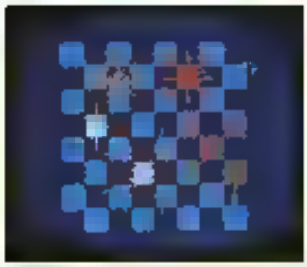
ART DIRECTOR
Silvana Corbetti

CONTABILITA'
Franca Anelli
Mariella Luciano
Bianca Mancini
Gabriella Napoli
Roberta Ostelli

DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Adelia Bo
Marco Benedetti
Silvia Decari
Ombretta Giannetta
Claudia Ruffi
Massimo Pasquinucci

IARIO

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER



ATTUALITÀ
100 LA MACCHINA CHE PENSA

106 I GIOCOCOMPUTER
ZX81 - SPECTRUM DELLE MIE BRAME
VIC, VIC HURRAI -
COMMODORISSIMO -
ATARIANA - TI

123 LIST
DODICESIMA LEZIONE

120 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI
E CARATTERISTICHE
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

HANNO COLLABORATO

Mev z e Cassù
Marco Gatti
Dan le Lamera
Lorenzo Meuri
Maurizio Miccoli
Vanessa Pessoni
Rocco Regnoni
Marco Rosa
Alberto Rossetti
Giovanni Sarrutzi
Nicolò Tamini
Andrea Verone
Tito Zavanella

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno fogliacci e particolarmente [illegible] iniziative.

PUBBLICITÀ concessionarie in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. Via Washington 60 20149 MILANO
Tel (02) 498.80.66/7/8/9/000 (6 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionario pubblicità per USA e Canada:
International Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione Trib. di Milano
n. 466 del 27 11 1982
Stampa Rewebo Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia
e all'Estero
SODIP Via Zuretti 25 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000 Abbonamento annuo L. 22.000
per l'Estero L. 35.000 versamenti vanno indirizzati a
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. Via Rosellini n. 12
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

il posto della posta

CON SUA LICENZA, SE PERMETTE...

Sono un ragazzo di tredici anni. Oltre ad essere appassionato e contento di possedere una consolle Intellivision, sono anche appassionato dei giochi da bar. Vorrei sapere come mai l'Atari produce molte più cartucce dei giochi da bar rispetto all'Intellivision.
Non che sia scontento dei miei giochi, ma preferirei anche poter comprare cartucce come Phoenix, Vanguard, Centipede ecc. ecc.

Valerio Russo (Co)

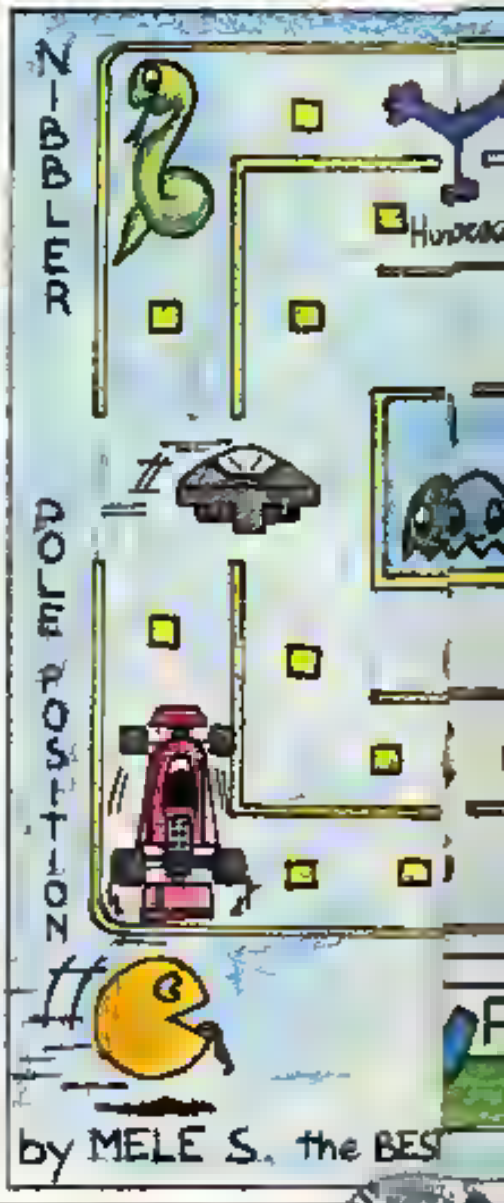
È tutta una questione di licenze, caro Valerio, e fino a questo momento sembra proprio che la Atari sia in vantaggio, anche se la Mattel ultimamente sta recuperando un po' del terreno perduto. Anzitutto come certamente saprai, la Atari, oltre al 2600 ed ai computer è anche una importante produttrice di giochi da bar alcuni di gran successo.
Per i giochi che essa stessa progetta, realizza e costruisce per il mercato "salagiochistico", la Atari ha tutti i diritti, e ciò vuol dire che può riprodurli in altri formati (per il 2600 ad esempio) senza bisogno di chiedere la licenza ad altre compagnie e tantomeno senza l'obbligo di concedere i diritti di tali giochi ad altre Case (tanto meno alla Mattel).
D'altro canto la Mattel non produce giochi da bar e ciò le viene a far mancare la solida base bancaria per poter riprodurre in proprio sull'Intellivision i giochi a gettone che non ha.
In ogni caso la strada più frequentemente percorsa dalle compagnie "domestiche" è quella di acquistare la licenza dei giochi da bar da altre Case ma anche in questo senso la Atari è molto agguerrita e si è già riuscita ad accaparrare parecchi diritti spesso a suon di dollaroni. L'ultimo di questi grossi affari è stato l'accordo con la Centuri, strappato all'ultimo momento alla CBS-COLECO, che le consente di riprodurre in esclusiva giochi come Phoenix e Vanguard.
Anche la Mattel comunque si è già mossa per tentare di arginare lo strapotere imperialista Atari, e ultimamente qualcosa è stato fatto (Burgertime, ad esempio). Tra un po' inoltre, dovrebbe anche uscire Jump'n' Jump, che è la versione Intellivision di Donkey Kubiar e Mission X.

VIDEO-MUNDIAL?

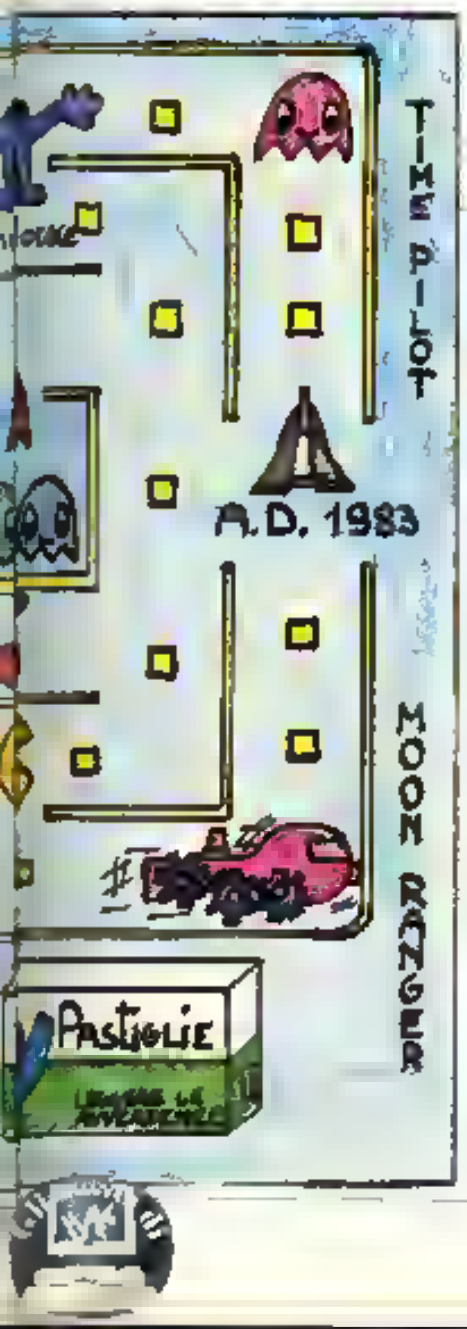
Perché non lanciare un campionato nazionale di video-basket, video-calcio etc. cominciando con le eliminatorie nelle varie regioni?

Marco Pecoraro, Bordighera (Im)

Quella di giocare un campionato di videogiochi sportivi a livello nazionale è un'idea molto interessante, e soprattutto offrirebbe un tipo di competizione assai stimolante, faccia a faccia con l'avversario piuttosto che la solita sfida solitaria, un po' monotona se vogliamo seppure parallela con altri contendenti. I problemi però non sarebbero pochi, soprattutto dal punto di vista organizzativo.
A differenza infatti di una normale gara di abilità, in cui lo sforzo del giocatore si consuma in mezzora di partita davanti agli organizzatori e viene diversamente testimoniato da una fotografia scattata in tutta tranquillità nella comodità domestica, un campionato di videogames sportivi richiede disponibilità assai maggiori, sia dei partecipanti che dei giocatori: i primi che dovrebbero assumersi l'impegno di muoversi più volte per giocare più confronti e i secondi che dovrebbero in qualche modo arbitrare i matches. Ciò vuol dire dunque che, anche in una sola città, i contendenti si dovrebbero spostare dalle loro abitazioni per raggiungere la sede designata per eventuali eliminatorie, ed essere pronti a ritornarci di nuovo per i turni successivi. Già ci sarebbero grossi problemi in termini di accordi e di tempo da sacrificare alla gara, figurati poi a



livello regionale, in cui i problemi logistici e di spostamento si moltiplicherebbero.
In una eventuale finale nazionale infine, posto che i partecipanti siano almeno 21 (uno per ogni regione), immagina poi cosa si dovrebbe fare per riunirli, farli giocare, assicurare loro vitto e alloggio per tutta la durata della gara etc. etc. Ciononostante l'idea di poter giocare un mini-MUNDIAL od un mini-WCT è molto allettante e sicuramente per certi versi superiore come validità ad una normale gara di abilità solitaria, specie in termini di confronto diretto con altri esterni di gioco, possibilità di conoscere altri ragazzi di diverse regioni con cui scambiarsi idee, informazioni e suggerimenti ("Ma tu, come fai ad anticipare il colpo così bene?" e via discorrendo).
Qualche piccolo tentativo potrebbe comunque essere fatto, ad esempio, in sede locale, nei luoghi ove si tengono le fiere specializzate, che potrebbero essere un ottimo punto di ritrovo dei partecipanti. Qui si potrebbero fare delle eliminatorie giornaliere ed un piccolo play-off nell'ultimo giorno della manifestazione il tutto con ricchi premi e cotillons naturalmente.



UN AFFARE CHE SCOTTA

Sono un possessore del sistema Intellivision e vorrei rivolgervi alcune domande. L'Intellivision dopo solo 45' di gioco diventa caldissimo, ed io smetto di giocare per paura di rompere qualche meccanismo che si trova in esso.
1) Come mai diviene così caldo dopo appena 45'?
2) Se continuo a giocare cosa può succedere?
3) Perché ad esempio l'Atari si riscalda dopo due-tre ore di gioco?
Carlo Salvatore, città sconosciuta

Il problema che ti assilla fortunatamente non è grave, e non è neppure ammorbidibile tra i difetti della consolle.
Tutto dipende essenzialmente dal fatto che l'alimentatore montato all'interno della consolle Mattel è di un tipo molto "calorosa", a differenza di quello della Atari che, tra l'altro, è esterno all'apparecchio vero e proprio.
L'alimentatore Mattel è inoltre assai sensibile alla temperatura dell'ambiente esterno, e pertanto tale fenomeno si ingigantisce quando la temperatura del posto in cui si trova è piuttosto alevata (durante i mesi estivi noi ci potevamo tranquillamente cuocere le uova, non sapevamo tu...). Il surriscaldamento dell'alimentatore dunque che poi logicamente trasmette il calore a tutto l'apparecchio è un fenomeno ampiamente normale anche perché dopo un certo punto si stabilizza su dei livelli indipendentemente dal fatto che il gioco si prolunga per più o meno tempo.
Siamo comunque certi che durante i mesi invernali non riscontrerai più i livelli critici di calore che avrai sicuramente registrato quest'estate.
In ogni caso non abbiamo ottenuto degli ottimi risultati orientando sull'angolo superiore sinistro della consolle (quello in cui è montato l'alimentatore) un piccolo ventilatore anche se abbiamo fatto quest'operazione più per eccesso di precauzione che per un reale pericolo di "fusione". Continua pertanto a giocare con tranquillità quindi, ma se nel frattempo cominci anche ad avvertire odori strani accompagnati dalla fuoriuscita di fumo assurgasti dalla consolle allora la faccenda è un po' diversa.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Vorrei che mi informaste, secondo il vostro parere se è più conveniente comprare un computer (es. VIC 20) oppure un Videogioco,

perché ho saputo che quest'ultimo richiede sempre nuove cassette e che dopo un dato periodo inizia a stufare

Massimo Masi, Marina di Pietrasanta (Lucca)

Computer o Videogioco? Ecco la domanda Rischio di cui si eviterebbe volentieri la risposta (ma ne esiste una?).
OK, comunque raccogliamo la sfida e andiamo a cominciare
Anzitutto caro Massimo la prima risposta dovrai proprio darla a te stesso
Vuoi solamente giocare oppure ti interessano anche altre cose come imparare a programmare colloquiare con il computer utilizzare le capacità del microprocessore per altre applicazioni, nell'ambito domestico ad in quello scolastico, per esempio? Se è interessa solo giocare (e bada bene che non ci sarebbe nulla di scandaloso) opta pure in tutta tranquillità per una buona console di videogiochi, ma fai bene attenzione perché in te non ci deve assolutamente essere la benché minima ombra di dubbio sul fatto che anche "un domani" il computer non ti potrebbe interessare.
Siamo dell'idea che computer e videogiochi siano entrambi specialisti del loro settore con marcate tendenze ad invadere, con più o meno profitto, i rispettivi campi di appartenenza (computer che giocano e consolle che programmano)
L'opinione personale di chi ti scrive che è sicuramente qualunque pertanto suscettibile di qualsiasi prova contraria, è che il computer abbia francamente qualcosa in più rispetto ad una console anche se i suoi giochi a parità di prezzo, non sono poi così raffinati come quelli di un supersistema della terza generazione esso ti aprirà, come si suol dire le porte di un nuovo mondo che ti darà modo di spaziare in un orizzonte vastissimo di applicazioni, non probabilità decisamente rimoto che tu ti possa stufare di averlo La tua decisione comunque non deve essere presa in base al fatto che i videogames "stufano" perché anche un computer può stufare se lo utilizzi controvoglia.
Ricorda però che programmare un computer non è facile: bisogna studiarne i linguaggi di programma

zione come si studia una lingua straniera.
Tutto quindi dipende da te e dalla passione che saprai infondere alla tua nuova esperienza, oppure dal fatto che tu abbia un coefficiente di saturazione da noia più basso del normale
Vorremmo anche aggiungere comunque che i videogiochi non stufano più di tante altre cose (i discorsi politici, la televisione, la scuola, le caramelle di liquirizia etc.) soprattutto ora che il loro stato avanzato di programmabilità permette di avere a disposizione una quantità di software pressoché illimitata
Infine per tagliare la testa al toro potresti comprare il VIC 20 ottimo computer su cui ci pare di capire che tu sia già orientato e sperare che venga importato (sarebbe proprio una bella cosa) il Cardaptor l'adattatore cioè che rende compatibili le cartucce Atari, fermo restando che la biblioteca di giochi che il piccolo Commodore possiede è già di ottimo livello

SPAZIO AL COLECO

Sono un vostro affezionato lettore fin dal primo numero. Parlatemi un po' della Coleco! Certamente non si fermerà a fornirci queste 11 cartucce e basta! Dirà anche se altre case si dedicheranno alla creazione di cartucce compatibili Coleco. In "A che gioco giochiamo" illustratene qualcuna! Grazie dell'attenzione e saluti da un vostro affezionato lettore

Caiazzo Franco, Prato

Proprio su questo stesso numero potrai leggere su quali nuovi giochi la tua base Coleco potrà prossimamente contare: giochi della stessa CBS, ma anche giochi ideati da case indipendenti come l'Imagic, la Starpath e la Parker
Se non vuoi aspettare troppo a lungo ti ricordiamo che la Fuzzy Bit distribuisce già in Italia 3 titoli compatibili con il Colecovision, si tratta di Tank Wars Cosmic Crisis e Snail on Squirrel. Per poter contare su qualche gioco in più bisognerà probabilmente attendere un po' almeno fino a quando anche il tuo sistema potrà contare su un buon numero di possessori e di potenziali clienti per i giochi.
Ad ogni buon conto Videogiochi non ha atteso: già nel numero di gennaio è apparsa la recensione di Zaxxon questa volta è il turno di Lady Bug per il prossimo mese classè..

UFFICIALI & PARALLELI

Secondo voi le cassette della Parker Brothers per l'Intellivision non sono ancora reperibili in Italia, mentre io ho invece comprato Frogger per la Mattel alcuni mesi fa da Forzari & Sari a Bologna.
Come mai a Milano ci sono già le cartucce Coleco compatibili con la Mattel mentre qui a Bologna io non le ho trovate?

Marco, Bologna

Il problema in questione è un po' "peloso" e delicato, e sostanzialmente la spiegazione non è molto semplice.
Devi anzitutto sapere che ci sono due tipi di importatori, quelli "ufficiali" e quelli "paralleli" L'importatore ufficiale si accorda con la Casa Madre quella che fabbrica direttamente il gioco, per avere ad esempio, i diritti di vendita sul ter

rizzo nazionale della "Marca X" di videogiochi. Questi signori hanno in genere alle spalle grosse organizzazioni che possono garantire un'assistenza tecnica adeguata, una distribuzione capillare del prodotto su tutta la penisola, un autorità di approvvigionamento che garantisce sempre il rifornimento dell'articolo a tutti i rivenditori e tante altre cose.

Tutto questo però richiede anche un certo lasso di tempo per predisporre tutto alla perfezione, per organizzare le linee al meglio, per assicurare, insomma, che il prodotto sia assistito, garantito e venduto senza problemi.

Resta così un gap temporale tra l'uscita dalla "Marca X" (pensiamo negli USA) ed il lancio ufficiale in Italia.

Bene, durante questo intervallo si sono altri importatori che "fiutano" l'affare "Marca X" e si rivolgono anch'essi al mercato americano (e/o europeo) per averla, si tratta dei cosiddetti importatori paralleli.

Costoro che non possono certo acquistare il prodotto presso la Casa Madre (che si è già accordata con l'importatore ufficiale) si rivolgono invece al secondo livello della catena di distribuzione, composto in prevalenza da grossisti e grossi distributori, e ne acquistano generalmente piccole quantità spuntando magari anche buoni prezzi.

Generalmente questi importatori non hanno però i requisiti per affrontare una distribuzione a livello nazionale (non ne avrebbero neppure i diritti) ma a livello locale se la cavano abbastanza bene e risparmiano spese, a causa dei minori problemi organizzativi che affrontano, ad anticipare il lancio ufficiale di un prodotto offrendo l'anteprima "parallela".

Fatti dunque spiegato il mistero di cartucce che qui non si trovano e a Bologna sì e viceversa.

Non sta a noi entrare nel merito della faccenda, e giudicare il comportamento dei "paralleli" (è concorrenza sleale?), certo è che qualche volta procurano un po' di fastidi agli "ufficiali" seppure sempre in un ambito territorialmente ristretto. Dal punto di vista del consumatore per un acquisto "parallelo" comporta sempre l'impossibilità di avere un'assistenza tecnica adeguata, ma talvolta la gioia di avere una novità può compensare il rischio anche se quest'ultima decisione può essere solamente soggettiva e di nessun altro.

Ad ogni buon conto con riferimento ai due prodotti da te citati, il lancio ufficiale è già avvenuto da un pezzo e quindi gli inconvenienti di distribuzione che hai lamentato sono destinati a scomparire in breve tempo.

UN DIPLOMATO IN QBERTOLOGIA

Sono un vostro abbonato, studente universitario, ma soprattutto studioso di tattiche per "battere" i programmatori di videogiochi.

Ho letto il vostro appello "AZZUR RI" su Videogiochi numero 7 e vi offro tutta la mia esperienza sia per amor patrio sia (very important) per orgoglio personale.

*Io sono uno specialista in Q*BERT (senza modestia) ed anzi credo di avere, come si dice in gergo, distrutto la macchinetta.*

*I miei punteggi superano largamente 1.000.000 ed anzi, quando gioco a Q*BERT arresto solo perché sono stanco (capirete, dopo 3-4 ore di gioco) e quindi non so a che punteggio arriverei se avessi qualche motivo per farlo (forse anche 3-4 milioni).*

Posso dire che, in tutte le sale giochi che ho frequentato, non ho mai visto record superiori ai miei, e pertanto sono pronto ad affrontare CHIUNQUE!!

Patrizio Manini, Valenza Po (Al)
(Diplomato in QBertologia)

Non possiamo fare altro che complimentarci con te per le ottime prestazioni che raggiungi a Q*BERT e ti ringraziamo anche per aver aderito con tanto entusiasmo al nostro progetto per una nazionale azzurra di videogiochi. Stai più certo che abbiamo accuratamente "registrato" il tuo indirizzo ed al momento buono ti faremo sapere qualcosa sulla nostra iniziativa.

Quanto ai tuoi amici americani anch'essi super-esperti di Q*BERT devi sapere che laggiù, nelle assolate lande della Florida c'è un certo Divella Dorris che Q*BERT è in grado letteralmente di farlo saltare per aria, pensa che il suo record è di 24 079.850 punti!

LA BUSTA DEL MESE

Speriamo che tu non ti sia già spaventato.

Non demoralizzarti dunque e non abbattati, non è certo il caso, perché i tuoi punteggi sono comunque splendidi e soprattutto sono ottenuti da uno che, rispetto agli standard americani, non è certo un professionista.

Non fraintendere assolutamente quest'ultima parola, con questo vogliamo semplicemente farti sapere e così a tutti quelli che magari si spaventano per i mostruosi records americani, che negli USA c'è un vero e proprio videogame business frequentato da professionisti, ragazzi cioè che dai videogames, oltre ad ore ed ore di divertimento, riescono anche a trarre di che vivere, in termini di denaro, intendiamo. Come fanno? Semplice, succede ad esempio che là il fenomeno delle gare di abilità nei videogames è molto sviluppato ed assume proporzioni gigantesche soprattutto in relazione alla vastità di persone a cui interessa (capirai, sono in 270 milioni).

Ogni competizione poi non manca certo del suo bravo premio in denaro che generalmente non è mai inferiore ai 10 000 dollari (15.000 000 di lire circa). Se a questo aggiungi che solo negli USA ci sono 50 stati, se solo si facesse una gara in ciascuno di essi (e la fanno) avresti di che gareggiare per almeno un anno!

Altre possibilità di sostentamento questi "professionisti" le traggono dalla pubblicità in cui generalmente appare la faccia di qualche bel ragazzotto americano pervicacemente con didascalie del tipo "Io che sono il campione di X vi dico che anche T è il massimo!" E giù dollaroni...

Logico dunque che laggiù, anche in relazione alle più vaste dimensioni territoriali e demografiche nascano dei veri e propri specialisti dei videogames che ad un certo momento della loro vita, possono permettersi di dire "OK, per adesso faccio solo questo" e passano le loro giornate da una sala giochi all'altra, nella speranza anche di potersi arricchire.

Naturalmente la media dei giocatori americani non si discosta molto dalla nostra, ma la classe eletta dei "laureati" in videogamologia rappresenta comunque una pattuglia di disperati sufficiente a fare tremare chiunque.

Da noi tutto questo non succede per fortuna, ed è meglio così tu ti sentirai del resto di mollare capra e cavoli per dedicarti ai videogames? Speriamo francamente di no!

A PROPOSITO DI DEFENDER

PREMESSA: questa recensione è comprensibile solo a chi ha già una discreta esperienza con il gioco. Agli altri è consigliato di leggere senza credere a tutto ciò che è scritto (LEGGETE FRA LE RIGHE)
Nota dell'Autore.

Dedico questa recensione a tutti i defenderani nostalgici all'odioso gestore della mia ex sala giochi "California" e naturalmente, al mio vecchio Defender.

Defender non è solo un gioco, è un universo nel quale si muovono elementi singolari e oscuri. Cominciamo con la descrizione: un giocatore inesperto che non lo conoscesse ancora si perderà in una marea di puntini e solo dopo 3 partite riuscirà a capire chi è e come ci si sposta dall'alto in basso. Quando il numero delle partite fatte salirà a 15 egli capirà come si spara e se

è intelligente, come avanzare. Alla fine un giocatore professionista inquietato, spiegherà la funzione dei pulsanti rimanenti, chi bisogna vendere e chi bisogna salvare. Nonostante abbia vaga la concezione di 'smart bomb' e 'hyperspace' il nostro giocatore cosa istruito, arriverà in breve tempo ai 800 punti.

Al giocatore inesperto può capitare la sua ddetta 'panna wave" (ondata panna).

Quest'ondata frutto di tutti gli intuiti sadici del programmatore è un'ondata facilissima nella quale non verrà persa nessuna astronave né alcun umanoide e tutto ciò per fare credere al giocatore di essere diventato bravo. MA NON È COSÌ.

Nell'ondata seguente Defender si rifarà costringendo il giocatore ad affrontare tutte le difficoltà che non ha messe nella panna wave questa volta raddoppiate. Naturalmente tutto ciò è per la distruzione psicologica del giocatore che ha osato sfidare un simile mostro.

Parliamo dei bonus, vi sono vari tipi di regolamenti. Alla vincita di un'astronave ogni 5000 punti corrisponde, dopo l'attack wave 4, un'instancabile materializzazione di baiters e una velocità di "pescam" (fase della cattura dell'umanoide da parte del lander), tale che dopo 13 secondi circa si sono già persi tutti gli umanoidi. La vincita di un'astronave ogni 10.000 punti è minima. Un Defender con tale vincita, si dice, venne visto nel 1980 in un bar di Ascoli Piceno ma non se ne ebbero mai le prove.

Un barista ad un gestore di sala giochi, maliziosamente crudele, programma il defender su vincite ogni 15.000 punti.

Si riscontrano invece molti casi di vincite ogni 20.000 punti.

È rarissimo, però, di Defender con vincite ogni 50.000, 100.000, 200.000 e anche 500.000 punti. Dopo la decrescente fonca arriva ad quella mitologica.

DEFENDER PENSA. Egli ragiona, vive ed elabora con una vita quasi umana. Prova piacere a nollarvi dispersioni di 10 o 15 swarmers per ogni pod quando tirate la "smart bomb" all'inizio dell'attacco, per non parlare di quando mettete a farvi fare 'cileccia' col "reverse" così da costringervi, per voltarvi, a premerlo più volte (il mio record è di 6 'cileccia' ma si può fare di meglio).

Dopo aver parlato delle armi in dotazione (il laser e la "smart bomb") parliamo delle armi a disposizione dei nemici.

Principale arma è il proiettile che viene scagliato nella vostra direzione e velocità simile a quella del la luce (può andare anche più veloce ma allora si chiama ipnocolpo) colpendovi inesorabilmente, seconda arma ma non meno frequente, è la facoltà di materializzarvisi addosso, grazie a 307 ram che vi tengono d'occhio costantemente. Poi vi è l'ipnocolpo, proiettile invisibile all'occhio umano che come unica prova della sua esistenza vi distrugge l'astronave.

Infine avete l'immortal, capacità dei nemici (frequente nei mutanti) di diventare incorruttibili ai vostri colpi e tornare solidi appena a contatto con la vostra astronave.

Altre armi sono i gufi, di cui parleremo in seguito.

Che dire del Defendenza, invece? Questo essere disumano non appartiene a nessuna specie conosciuta, tale da essere classificato "homo defender". Egli non mangia, non beve e respira pochissimo. Nel corso sogna partite pamesche e nuove tecniche mai viste. Quando passa un defendenza le mamme coprono gli occhi ai figli dicen-

de: "Non guardate, venite via!", le porte e le finestre vengono sbarrate e la gente si rifugia nelle case. Se volete riconoscere un Defenderista, guardategli le mani: noterete infatti la tipica "mano schizofrenica" del Defenderista, dovuta a ore ed ore di spietata pressione di fronte al Defender.

Il Defender esperto rimane incollato a Defender per 4 o 5 ore con la stessa partita finché, all'ora di chiusura, arriva il barista che gli spegne il gioco, lo caccia fuori e chiude... senza che il giocatore si accorga di nulla.

Infatti egli rimarrà tutta notte immobile...giocando con un Defender mesmerizzante originato dalla sua psiche contorta.

Il Defenderista vive in simbiosi con i gufi, tremendi bambini piccoli il cui vero scopo non è giocare, ma portare sfortuna a chi gioca.

La loro potenza si misura in gufowat. Con 1000 gufowat potete far cadere uno dalle scale; con 2000 lo fate inventare da un auto, con 3000 gli fate cadere addosso un pianoforte a coda (od una cassaforte secondo i gusti), con più di 3000 potete far eruttare un vulcano (l'eruzione dell'etna è stata appunto causata da un gufo, tale Bertoldo, dotato di 4 000 GW).

È tremendo inoltre il famoso Gufo Con Gli Occhiali, biondino, alto 80 cm. circa e di potenza illimitata. Appena arriva tutta la Sala giochi prorompe in una bestemmia generale, tale è la sfortuna che si porta dietro.

L'unico mezzo per mandarlo via è pagarlo.

In questo caso le sue mire andranno altrove e voi sarete salvi (almeno finché non ne arriverà un altro).

Per finire un ultimo consiglio: non dite frasi tipo "mamma sto andando bene!" o "Ora faccio il mio record".

Se Defender vi sente non sopravvivrete a lungo. Egli infatti genererà una serie di colpi vigliacchi e proiettili quali gnocolpi, unmatemi, ecc., dai quali sarete sopraffatti.

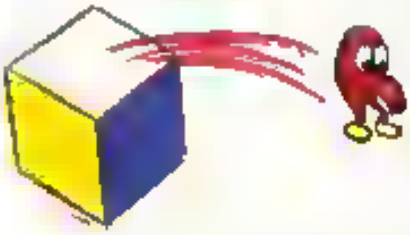
E, se non sarete sconfitti da questi, vedrete i landers e gli swarmers sebbini si stanno stupendo numero acrobatico, pattinando, fra i vostri colpi e le loro scie una la grazia di angeli, o meglio, Defender si bloccherà, andando nella cosiddetta "autodiagnosi".

Come descrivere un'autodiagnosi? Essa nella maggior parte dei casi sembra un miscuglio di linee colorate, ma se sarete fortunati potrete vedere un cartone animato della serie "Paperino al lavoro" o il pezzo culminante de "La corrente Fantomini".

Per quanto riguarda lo spegnimento nelle parite-record parlerò in seguito, a proposito dei Space Dungeon.

MCH

Caro MCH, abbiamo pubblicato interamente il tuo "componimento" su Defender perché lo meritava. Hai mai pensato di scrivere testi comici per la televisione?



IL DIARIO DI VIDEOGIOCHI

Perché non pensate di fare il diario scolastico di videogiochi? Il mio consiglio sarebbe di dedicare 1 mese ai giochi da bar 2 mesi ai computer, presentando anche programmi di cassette 1 mese ai giochi portatili e naturalmente 6 mesi alle consolle casalinghe, parlando in ogni mese (o più) delle varie consolle, delle curiosità dei programmi, l'espansione delle cartucce proprie e compatibili (non tutte, i maggiori successi, preferibilmente 1 al massimo 2 per pagina (e naturalmente una foto). Oppure pubblicare ogni mese un adesivo e poster gigante di ogni consolle e cartucce.

(manca il nome)

L'idea è sicuramente allettante ma uno ormai in ritardo per pensare alla realizzazione del "Diario Scolastico di Videogiochi anno 1983/84", se ne potrebbe riparlare l'anno prossimo.

Esistono comunque grossi ostacoli da un punto di vista organizzativo, basti pensare alla difficoltà che incontreremmo riguardo alla distribuzione del materiale nelle cartolerie.

In ogni caso, attendiamo di leggere sulle vostre lettere suggerimenti a questo proposito, così come pareri e consigli riguardanti poster ed adesivi.

CHE COS'È IL FORTH

Tra i vari linguaggi di cui ho sentito parlare c'è il Forth, del quale non sono riuscito a trovare altro che il nome. Magari voi di VIDEOGIOCHI ne sapete qualcosa di più (sicuramente anzi), ne potreste parlare sulla rivista?

Marco Lingua, Milano

Il FORTH (abbreviazione del nome fourth che significa "quarto"), nasce nel 1969 come fusione di parti di diversi linguaggi, ed opera di Charles H. Moore.

Inizialmente viene utilizzato soprattutto per applicazioni di tipo astronomico, ma successivamente i campi di applicazione diventano sempre più numerosi soprattutto in ambito scientifico. La particolarità del linguaggio, sta nella sua costruzione a piramide che partendo da una serie di parole predefinite consente di definirne man a mano delle altre, che inglobano in sé le precedenti, fino a definire la parola programma.

Per maggiori indicazioni sul Forth è possibile consultare un articolo recentemente apparso su BIT (n. 39 e 40 Maggio-Giugno 83) intitolato "Il linguaggio FORTH, potenza e semplicità".

In tale articolo è possibile reperire informazioni più dettagliate rispetto al linguaggio vero e proprio anche se trattandosi della pura e semplice presentazione del linguaggio non vi è riferimento continuo al BASIC.

Per imparare bene il linguaggio invece ti consigliamo la lettura e lo studio di un manualetto appena uscito: "FORTH per Vic 20 e Commodore 64", del Gruppo Editoriale Jackson. La versione spiegata è molto simile a quella per altri computer quali per esempio lo ZX Spectrum ed è quindi adatta a chiunque voglia avvicinarsi a questo nuovo linguaggio.

VIDEOGIOCHI OLTREOCEANO

Spett. Redazione di "Video Giochi", il mio nome è Alessandro e sono un ragazzo di 15 anni che per motivi di studio, si è trasferito in Canada.

Quando abitavo in Italia, possedevo un Intellivision e sin dall'uscita del primo numero, ho sempre comperato la vostra interessantissima rivista.

Appena arrivato qui, ho acquistato un Intellivision del tipo americano che a parte per il voltaggio è perfettamente identico a quello che ho in Italia. Ho così potuto continuare a giocare ai video games che prediligo tra i quali ritengo che il migliore sia "Lock'n chase".

Leggendo la vostra rivista, che mi viene inviata dai miei genitori sono venuto a conoscenza dell'esistenza di numerosi concorsi per "videogames players". A queste proposte, ritengo di aver raggiunto un buon punteggio a "Lock'n chase" e vorrei, quindi, inviarvi, in allegato un'istantanea del mio record.

Spero che vogliate riconoscere la mia "bravura" con un premio. Infatti, sarebbe mio desiderio ricevere la vostra rivista fino alla prossima estate, in quanto per quell'epoca ritornerò in Italia.

In attesa di veder accolto questo mio desiderio e con la speranza che questa mia lettera venga pubblicata colgo l'occasione per inviarvi i miei più cordiali saluti.

P.S. Come potete vedere la foto non è venuta molto bene ma si può ben notare che, sia nel record sul lato sinistro che nel record al centro, a sua è numero 2 che il primo è un 2. Se vi interessano gli altri numeri sono. 233400 fatto alla massima velocità!

Per la prossima foto vedrete che avrò raggiunto il milione perché ormai so come si fa !

Alessandro Formaggio
Windsor Ontario (Canada)

Caro Alessandro (o Alex come ti chiameranno in Ontario) siamo molto contenti che tu sia rimasto un nostro fedele lettore anche al treocesano nonostante tu possa trovare le riviste americane di videogiochi. Vuol dire che VG non sfigura in confronto alla "concorrenza" americana non che l'avessimo dubitato (l'immodestia quando è riconoscimento di un valore oggettivo può essere una virtù) non fa sempre piacere sentirsele dire (beh, non che tu l'abbia detto di ciamo che l'abbiamo dedotto dalla tua lettera, speriamo di non aver sbagliato deduzione).

Per quanto riguarda il tuo record a Lock'n Chase ci dispiace ma non possiamo prenderlo in considerazione prima perché la foto è illeggibile (ed è ormai regola che le foto illeggibili vengono scartate); secondo non era accompagnata dal tagliando che si trova nella rivista e che deve essere accluso obbligatoriamente se si vuole partecipare alla gara.

Ad ogni modo come dici tu stesso

non ha intenzione di demordere e stai puntando al milione: quindi aspettiamo la tua prossima foto (leggibile e accompagnata dal talloncino mi raccomando) ma sappi che se vuoi conquistare il titolo di campione devi battere il record di Andrej Spacal: 60.301.480 punti tondi tondi. Buona Fortuna! ne hai bisogno.

LE NOSTRE CLASSIFICHE

Sono un ragazzo 16enne, patito di videogiochi. Fino a pochi anni fa ero un autentico recordman di flippers elettronici ma col passare del tempo mi sono disiscritto da quel mondo fantastico ma ripetitivo. Fino a poco tempo fa non ero attirato dal mondo dei joystick ma vedendo i miei amici (grama più che mai) assommare records al PAC-MAN e al vecchiotto SPACE INVADERS mi sono avvicinato anch'io allo schermo colorato dei Video-Games, trovo la rivista semplicemente eccezionale e vorrei vedere ai vertici della classifica HIT BAR Pole Position e Time Pilot, inoltre vorrei vedere al primo posto della Video Giochi Hit Dracula della Imagic

Mele S., Garbagnate (Milano)

Beh, neanche a farlo apposta i tuoi Pole Position e gettone e Dracula da casa si sono comportati ultimamente in modo magnifico nelle nostre classifiche! Pole Position ha maramaldeggiato parecchio, e nel numero scorso si è inserito in testa anche nella classifica riservata alla preferenze dei lettori.
Dracula della Imagic, dal canto suo, ha conquistato per ben tre volte la testa de "I quindici più". E forse a questo proposito vale la pena fare alcune osservazioni.
Noi pensiamo infatti che le due classifiche dedicate ai videogiochi casalinghi, quella votata dai lettori e quella compilata in base alle indicazioni fornite da negozi specializzati disseminati in tutta Italia siano sensibilmente differenti. Il lettore, per esempio può votare per un titolo che non possiede solo perché lo ha visto a casa di amici o lo ha provato in un negozio e gli è piaciuto e questo indipen-

SIMPATICISSIMA
L'ultima fatica di Lubo — attendiamo il seguito

direttamente da problemi di prezzo e di compatibilità con il suo sistema. Quando invece si tratta di fare l'acquisto, è inevitabile che chi possiede una base Atari o Colecovision non compri Dracula, anche se lo ha visto come gioco preferito. Allo stesso modo la classifica de "I quindici più" viene influenzata anche dai prezzi delle cartucce-gioco.

Quindi, almeno in teoria, nella videogiochi hit dovrebbero comparire i giochi veramente più belli, cioè in un senso proprio referendum aperto a tutti i lettori. Ed infatti, andando a scorrere le prime posizioni della graduatoria precedente, leggiamo i titoli dei giochi una immediatamente riconosciuti come i migliori, Pac-Man e Pitfall.

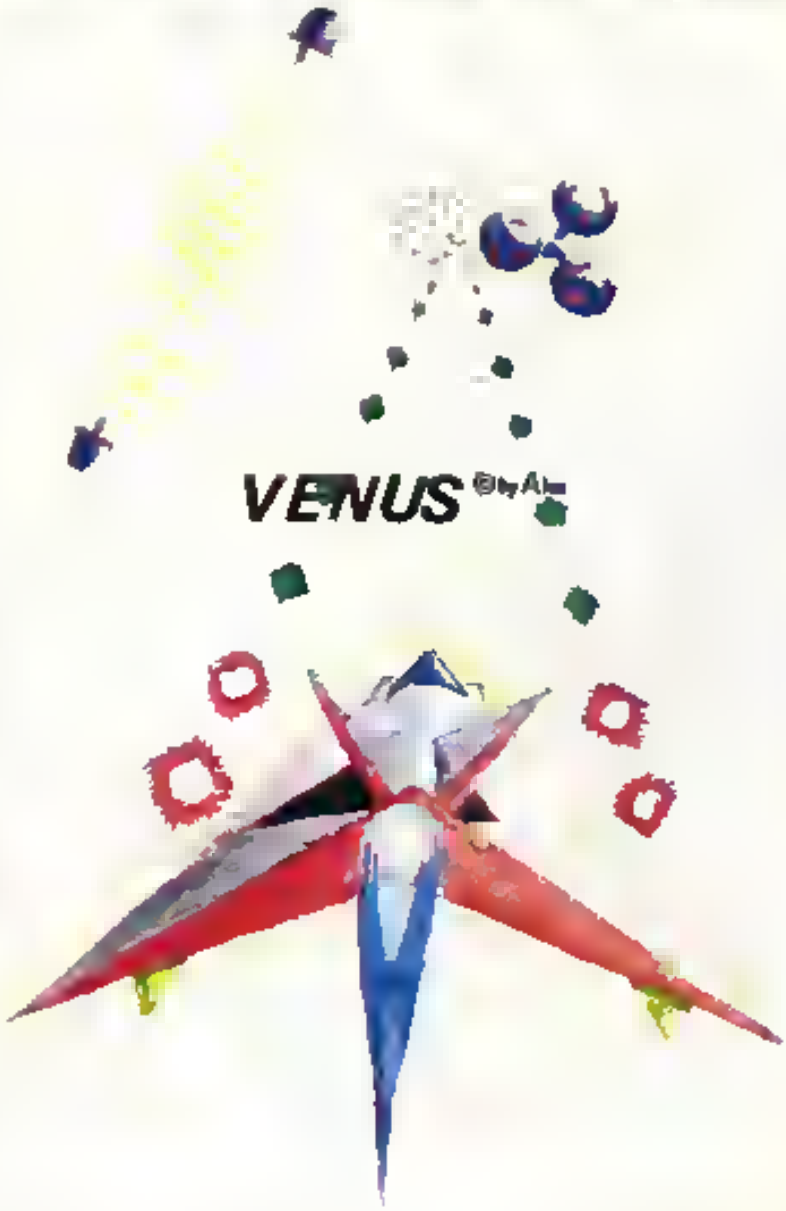
I 15 più, invece dovrebbero essere appannaggio esclusivo dei giochi meglio venduti e quindi, presumibilmente, pluricompatibili. Pitfall, Demon Attack, Donkey Kong, Frogger. Cionondimeno spesso e volentieri hanno fatto la loro apparizione in testa alla classifica titoli ideati per la sola base Mattel, il Soccer, Tron Deadly Discs, Dracula, e più recentemente Burgertime. Questo ci autorizza a supporre che gli alacrandos Mattel spendano volentieri i loro soldi, quando i giochi loro dedicati sono originali e divertenti.

CREATIVISION DELLA SARDEGNA

Spett redazione di Videogiochi.
Possiedo una base CreatVision e vorrei farvi alcune domande e proposte di questo videogioco:
1) Io vorrei sapere se qualche cassetta dell'Atari o di qualche altro videogioco (Intellivision Colecovision-Philips ecc.). È compatibile con il sistema CreatVision, e se è in progettazione un adattatore di cassette per il CreatVision.
2) Vorrei sapere se io con il CreatVision (non essendo un videogioco molto famoso) posso partecipare a qualche vostro concorso e se mandando un mio record posso partecipare alla Videogara con il solo in abbonamento a Videogiochi, o alla Supervideogara con le pelle / televisione a colori.
Inoltre mi farete molto contento se dedicherete più spazio al CreatVision che è un ottimo videogioco.

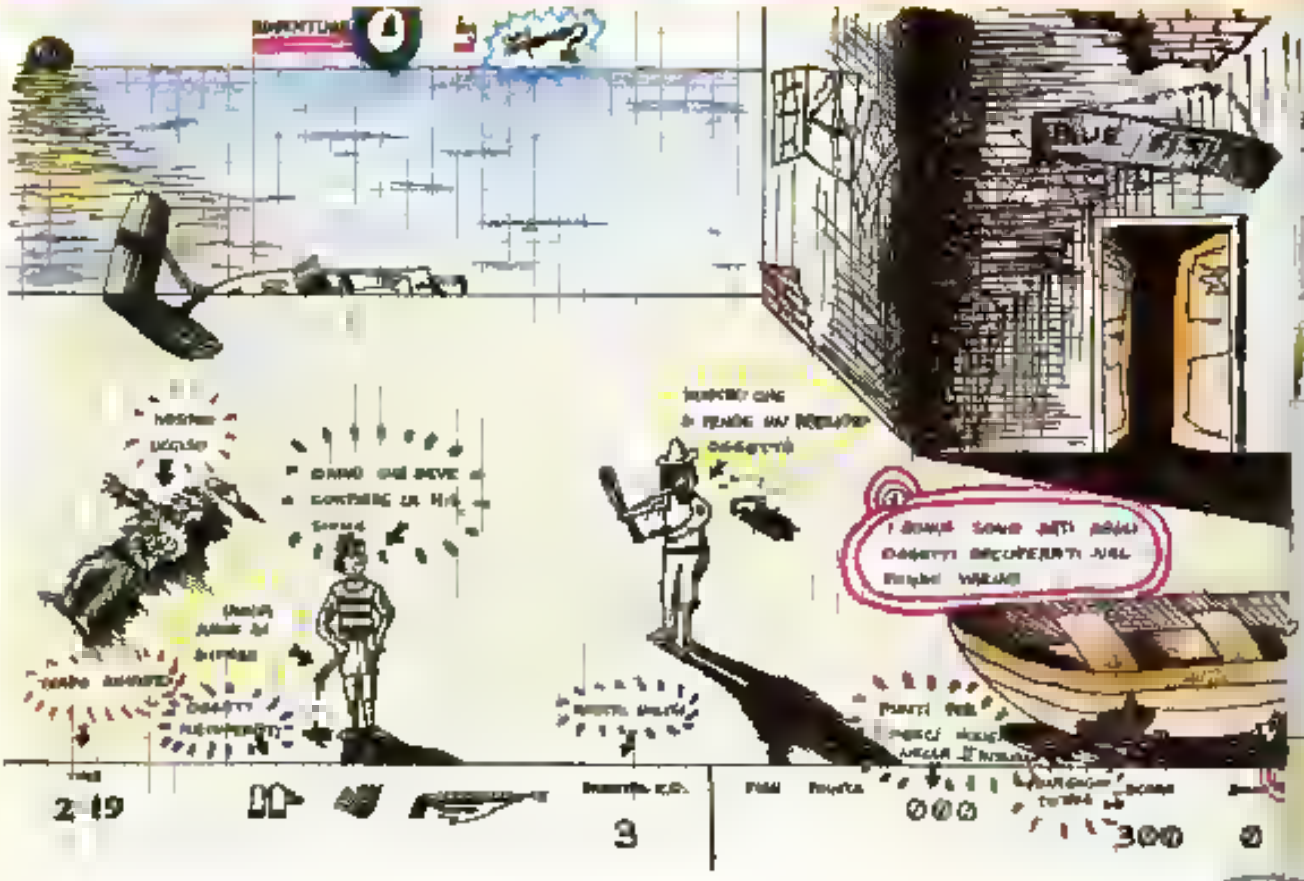
Alessandro Melani, Oristano

Nessuna delle case indipendenti né tantomeno di quelle direttamente concorrenti ha in catalogo titoli compatibili con i sistemi Colecovision, forse per la ancora scarsa diffusione di questo sistema. È stato invece progettato e sarà presto commercializzato (ne abbiamo già parlato) un adattatore per il sistema Creativision in grado di far giocare sulla tua base per videogarasa favorita i giochi compatibili con il sistema Colecovision ed Atari. Non dovrai comunque attendere questo adattatore per partecipare alla nostra Videogara ed alla Supervideogara: anche i giochi Creativision vi sono ammessi con tutti i diritti (perché non dovrebbero?); anzi, potresti essere favorito dalla minore concorrenza che i tuoi punteggi dovranno affrontare: fino a questo momento [illegible] pervenuti pochissimi record Creativision.



VIDEOGIOCO

Leggo costantemente la vostra rivista, è l'unico giornale che riesco a leggere dalla prima pagina fino all'ultima. Volevo proporvi una mia idea di videogame documentata da due disegni. Un marinaio è su una piattaforma nel mare aperto. Deve recuperare su di essa alcune parti di attrezzatura subacquea per riuscire a terminare la missione. L'attrezzatura è composta da: una maschera, delle piume, una muta, della bombole e un fucile. Deve raccogliere il tutto in 10 minuti difendendosi contemporaneamente da diversi nemici con un coltello. Può immergersi in acqua dalla piattaforma con gli oggetti recuperati fino allo scadere del tempo. Se la missione non viene portata a termine in 10 minuti il marinaio si immergerà con gli oggetti trovati. La maschera servirà per avere una visibilità maggiore, la muta per difendersi dai morsi di pesci (dopo 3 morsi si perde una vita, le vite sono 3), le pinne per essere più veloci, le bombole per non dover affiorare alla superficie ogni 25 secondi per respirare. Lo scopo del gioco è di raggiungere un sottomarino che apparirà alla fine della missione per ritornare a casa. Il punteggio sarà dato dal numero



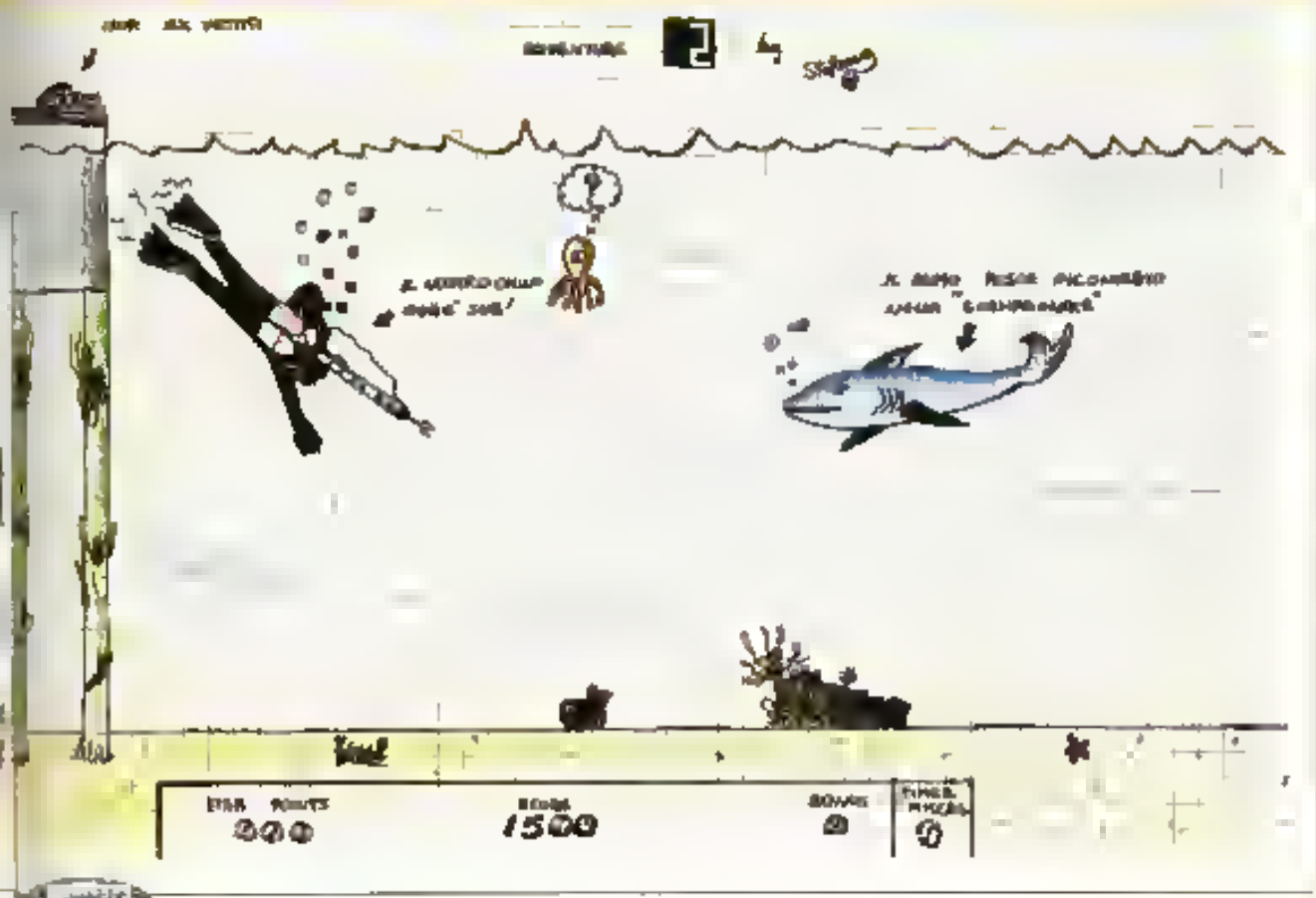
O DEL MESE

di pesci uccisi con il fucile, dal numero dei mostri uccisi e dal punteggio ottenuto dal recupero di alcuni oggetti sul fondo (basta toccarli)

Stefano

Questo è il secondo dei "videogiochi del mese" ideati dai lettori. La nostra scelta è stata condizionata dalla rievocazione di ambienti marittimi proposti da Stefano (siamo a Milano, è ormai febbraio e fuori c'è una nebbia che si taglia con il coltello). Comunque oggettivamente il gioco è molto gradevole. La realizzazione pratica è quanto meno problematica, soprattutto alle condizioni grafiche che ci propone nel disegno, ma che importa? Questo vuole essere l'angolino dedicato agli ideatori dei videogiochi impossibili. Anzi se volete contattare e mandarci le vostre creazioni, vi suggeriamo di corredarle di disegni, preferibilmente a colori, e di articolare la descrizione del gioco in diverse parti se no come facciamo noialtri per "A che gioco giochiamo?"

Per esempio cominciate con "Il gioco" (descrizione del gioco); poi i comandi (come funzionano ed a cosa servono), obiettivo (punteggio, tempo), schermi (lo sfondo ed i protagonisti), varie ed eventuali. Questo permetterà a noi ed a tutti i lettori di Videogiochi di comprendere appieno la meccanica di tutti i vostri giochi che almeno a giudicare dai primi arrivi, si presenta sempre un po' complessa.



A DOMANDA RISPONDE

Perché nella rubrica "a che gioco giochiamo" le presentazioni dei giochi Atari ed Intellivision sono addirittura lunghe due o tre pagine mentre le presentazioni dei giochi Philips sono arrangiate in due colonne?

Se i giochi Atari ed Intellivision sono spesso più complessi di quelli Philips o di altri, è inevitabile dedicar loro più spazio quando ci si sia mai occupati, per esempio di Pickaxe Pete un gioco che riteniamo veramente gradevole e su cui c'erano alcune cose da sottolineare l'articolo di presentazione è stato molto ampio

Che differenza c'è tra Stargate e Defender?

Sono giochi molto simili, ma Stargate è forse un po' più raffinato esiste per esempio un pulsante addizionale che rende invisibile ed invulnerabile la vostra astronave per un breve periodo di tempo entrambi i giochi sono stati creati da Eugene Jarvis e Larry De Mar per la Williams.

La cassetta Polive Jump della Creativision è uguale nella versione Atari?

Non esistono cartucce Creativision per l'Atari VCS (come invece avevamo scritto nelle pagine de "Il Mercato"); sono tutte compatibili con il sistema Creativision.

Esistono cartucce Colaco compatibili con l'Intellivision?

Molti dei migliori titoli CBS prevedono anche la compatibilità con il sistema Intellivision. per esempio Donkey Kong Lady Bug Carnival e Zaxxon (non ancora disponibile in Italia, però)

Arriveranno le cassette "Tigervision"?

Sono già disponibili 4 titoli Tigervision per il VCS: Threshold Marauder Jawbreaker e King Kong e questi si aggiungerà prossimamente il notissimo "Miner 2049"

Che cassette si possono adattare al Supercharger?

Almeno per il momento solo le cassette Starpath, importate in Italia da Telegame Ruggeri, possono sfruttare l'aumento di potenza del VCS ottenuto dal Supercharger Lelenco ufficiale dei giochi comprende 7 titoli, a cui però dovrebbero ancora aggiungersi due novità. Frogger e Rabbit Transit.

Come mai nella Cassetta "Dodge'em" quando il computer da 2 macchine torna ad averne una, si perde per forza una macchina?

Proprio perché con ogni macchina si possono effettuare un massimo di 5 percorsi, 2 contro una sola auto e 3 contro 2 raggranellando un massimo punteggio di 360 punti. Terminati tutti i 5 percorsi, la prima macchina ha per così dire adempiuto completamente alla sua missione e si passa direttamente alla seconda vettura. Senza commettere errori, vi potrete aggiudicare un punteggio di 1080 punti.

Qual è il record di River Raid?

Il primato mondiale del gioco "River Raid" dell'Activision è detenuto da diversi videogiocatori che hanno raggiunto il tetto del punteggio un milione. A questa quota, infatti, il gioco si interrompe e sul segnapunti compaiono sei punti esclamativi, forse per testimoniare lo stupore e l'incredulità di Carol Shaw (ideatrice del gioco) per una simile impresa.
Si sa che negli Stati Uniti almeno tre River Raiders ce l'hanno fatta a vedere la fine del gioco ma ci giunge notizia che anche in Italia qualcuno li ha eguagliati. Pare che l'impresa richieda circa quattro ore per essere portata a compimento.

Potreste dare qualche cenno sulle cartucce Data Age, in particolare Airlock, X man e Bermuda Triangle?

Purtroppo la Data Age non vive in America un momento particolarmente fortunato ed anche il suo importatore italiano mostra di volersene gradualmente disinteressare Questa casa è quindi destinata a scomparire comunque puoi sempre andarti a rilaggere sui nostri arretrati le recensioni di qualcuno dei suoi giochi.
Bada bene, comunque, che X-man è ancora in distribuzione (non è Data Age ma Gamex)! si tratta di un videogioco a luce rossa che ha ottenuto un grosso successo sia in Italia che in America.

In alcuni negozi certe cassette costano meno che in altri. Perché? E poi, c'è da fidarsi?

In linea generale non c'è alcun motivo per non fidarsi. Diversi negozi intraprendono iniziative commerciali senz'altro gradite ai videogiocatori non limitate disponibilità finanziaria. offrono ad esempio, una cartuccia omaggio ogni tot cartucce acquistate, o semplicemente sconti sul prezzo di listino. Sono semplici iniziative promozionali questo non influisce naturalmente sulla qualità delle cartucce!

Esiste la cartuccia Pole Position per sistema Intellivision?

No per la semplice ragione che i diritti per la cartuccia Pole Position per consolle casalinga sono detenuti dalla Atari. Visto che l'Atari in USA ha recentemente introdotto con la marca Atarisoft dei giochi per l'Intellivision e il ColacoVision, può darsi che prima o poi si renda disponibile Pole Position per Intellivision, ma al momento attuale non possiamo anticiparvi niente
Esiste invece una possibilità più concreta che esca prossimamente qualche videogioco di guida com-

patibile con la consolle della Mattel. Fino a questo momento c'è solo Auto Racing che è comunque un videogioco di guida abbastanza differente come concezione da Pole Position.

Potreste fare un articolo sulle consolle che non verranno mai in Italia indicando i titoli dei giochi con a corredo decine di foto iniziando naturalmente a parlare del 5200?

Abbiamo in cantiere ed in progetto decine di idee per la nostra rivista, da esaminare e da valutare e francamente un servizio sui prodotti che non usciranno in Italia ci sembra di scarsa utilità se non a livello di pura curiosità. A che può servire un enorme articolo sull'Atari 5200 se questa consolle non uscirà mai nel nostro paese? Meglio dedicare lo stesso spazio a qualcosa che possa realmente interessare i nostri lettori, vale a dire a prodotti che effettivamente saranno disponibili nei negozi specializzati e non.

È possibile programmare facilmente un computer pur non conoscendo la lingua inglese?

Non tutti i linguaggi di programmazione richiedono necessariamente la conoscenza della lingua anglosassone e nello specifico caso del Basic, che è il più utilizzato dai microcomputer il vocabolario inglese di cui dispone è formato da non più di 30/100 parole, tutte con un significato molto immediato.
Avviene così che imparato in tutto o in parte questo piccolo glossario, è possibile capire perfettamente le istruzioni che riproduce senza bisogno di saperne di più.
Un comando come "SAVE" che significa "SALVA" (il programma su disco, nastro etc) è di per se molto difficile da capire almeno quanto GOTO (Vai alla linea X) RUN (parti, programma!) LIST (dammi il listato) etc.

Che differenza c'è tra l'Atari 2600 e l'Atari VCS?

Nessuna. VCS sta per "Video Computer System" ed è la definizione che ha avuto la prima serie delle consolle Atari. Ovviamente però una specifica del genere è risultata, con il passare degli anni, un po' troppo vaga rispetto al grande numero di prodotti che la nota casa di Sunnyvale ha commercializzato dopo il 2600 ciascuno praticamente definibile anch'esso come un "Video Computer System"
Significava un po' come dire "Automobile FIAT" senza far sapere il modello dell'auto.
A VCS è stata allora aggiunta la sigla 2600 (che ne è diventato il nuovo nome ufficiale), ma il prodotto è rimasto identico anche se ultimamente lo styling della consolle è stato un po' rimodernato (ma solo quello)

Esiste una versione VCS del gioco Dracula della Imagic?

Purtroppo no, anche perché bisognerebbe studiare il modo più efficace per ridurre i complessi comandi della versione per l'Intellevision in un formato utilizzabile sulle consolle Atari dove la possibilità di selezione delle opzioni sono limitate al pulsante di azione e agli interruttori sulle consolle troppo pochi rispetto alle necessità del gioco.

Perché ultimamente molti prezzi di cartucce sono diminuiti?

La ragione è prevalentemente di ordine distributivo
Oggetto del ribassamento di prezzo sono stati periopiù quei videogames che aveva già fatto il loro tempo e che al prezzo vecchio, non potevano più essere competitivi con le ultime uscite.
Con una politica del genere si è inteso invece stimolare qualche ritardatario che allettato dal prezzo concorrenziale avrebbe potuto essere più facilmente indotto all'acquisto
Altre ragioni si ritrovano nel fatto che un prezzo basso può aiutare a spingere maggiormente la vendita di una cartuccia che al tempo di uscita non aveva registrato un grosso successo e ancora, può favorire il lancio di un titolo che per ragioni varie non è allineato con i soggetti che vanno per la maggiore

Sarà disponibile la console di guida con le cassette TURBO per l'Intellevision?

La cartuccia è già disponibile ma il modulo di guida è attualmente compatibile solo con il sistema Coleco.
Il problema sta anche nel fatto che i comandi Intellevision non sono sostituibili tanto facilmente (lo sono solo nell'Intellevision II) ed inoltre il sistema di collegamento dei cavi alla console è diverso da quello adottato dal sistema Coleco (che è più simile a quello Atari)
La Coleco dovrebbe quindi studiare un interfaccia con un sistema di connessione che permette tale compatibilità, ma a quanto ci risulta è ben lontana dal voler intraprendere un simile tentativo anche perché l'Intellivision II, che renderebbe tecnicamente possibile l'operazione è già da diverso tempo presente in America e fino ad ora la CBS non ha battuto ciglio in merito.

La lingua parlata dal modulo Intellevoice è stabilita dalla cartuccia oppure no?

Le informazioni sul linguaggio parlato dai giochi per il modulo Intellivoice provengono tutte dalla cartuccia cui, per assolvere a tale funzione sottraggono buona parte della ROM disponibile
Il modulo traduce così gli impulsi che provengono dall'esterno e pertanto funzionerà anche con i titoli "parlati" in italiano, il cui linguaggio sarà interamente programmato all'interno della cartuccia

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Feb		Gen.	Titolo del gioco
1	—	1	**POLE POSITION**
2	↑	3	POPEYE
3	↑	—	PAC-MAN
4	↑	18	BURGERTIME
5	↑	9	TURBO
6	↓	4	DONKEY KONG
7	↓	6	ZAXXON
8	↑	15	Q+BERT
9	↓	5	PENGO
10	↑	13	MOON RANGER
11		11	TARZAN
12	↓	2	TRON
13	↑	—	DEFENDER
14	↑	—	TIME PILOT
15	↑	—	GALAGA

Pole Position resta in testa anche questo mese, e non pare probabile che vada a [illegible] la [illegible] di [illegible] dei [illegible].
Solo quest'anno vedete l'immarcescibile Pac-man salire al terzo posto. Defender, Time Pilot e Galaga sono in diversi avventatori delle [illegible] posizioni. Blackjack, Popeye, Burgertime, Turbo, Q*bert e Moon Ranger le diversi. Donkey Kong, Zaxxon, Pengo e Tron.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Feb		Gen	Titolo del gioco
1	↑	—	**PORTRAITS**
2	↓	1	POLE POSITION
3	↑	—	ZIPPY RACE
4	↑	—	ROLLER ACES
5	↑	7	NIBBLER
6	↑	—	TUTANKHAM
7	↑	14	JUNO FIRST
8	↓	3	GYRUSS
9	↑	—	KRULL
10	↑	—	PENGO
11	↑	—	MAD PLANETS
12	↑	—	MS PAC-MAN
13	↑	—	GALAGA
14	↑	—	BURNIN'RUBBER
15	↑	—	EXERION

Sorprendenti novità in questa classifica. Le nuove [illegible] di [illegible] [illegible] [illegible] per [illegible] [illegible] [illegible]

ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT *SECONDO I NOSTRI LETTORI*

Feb.		Gen.	Titolo del gioco	Marca
1		10	**DONKEY KONG**	Coleco/CBS
2		1	DRACULA	magic
3	↑	3	LOCK N' CHASE	intellivision
4	↓	2	PITFALL	Activision
5	↑	12	ADVANCED D &D	Intellivision
6	↑	—	PAC MAN	Atari
7	↑	—	VANGUARD	Atari
8	↓	6	SOCCER	Intell vision
9	↑	—	POLE POSITION	Atari
10	↓	9	TENNIS	Intellivision
11	↑	—	ATLANTIS	Imagic
12	↓	4	TRON DEADLY DISCS	Intellivision
13	↑	—	PHOENIX	Atari
14	↓	11	DEMON ATTACK	magic
15		15	DEFENDER	Atari

Per la prima volta un titolo Coleco/CBS occupa la prima posizione di una classifica: è il videogioco Donkey Kong ad scavalcare l'inossidabile pitfall grazie anche ai giudizi che piacciono dei lettori, colmando dove quindi rappresentare la seconda posizione a Pitfall la quarta. Tuttavia in classifica Tuttavia ad Atlantis, il combattimento di sparati Marvel, distinguo di attacco ed al tempo. Zaxxon in terza a spettacolare posizione Lock'n'chase a rapidità.

I 15 PIÙ *CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI*

Feb.		Gen.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	3	**ENDURO**	Activision
2	↓	1	BURGERTIME	intellivision
3	↑	5	POLE POSITION	Atari
4	↑	—	ROBOT TANK	Activision
5	↑	—	MISSION X	Intellivision
6	↓	4	DRACULA	magic
7	↓	2	ZAXXON	Coleco/CBS
8	↑	—	JUNGLE HUNT	Atari
9	↑	—	Q+BERT	Parker
10	↑	—	SAFECRACKER	Imagic
11	↑	15	NOVA BLAST	Imagic
12	↑	—	WHITE WATER	Imagic
13	↑	14	RIVER RAID	Activision
14	↑	—	DONKEY KONG JR.	Coleco/CBS
15	↓	13	VANGUARD	Atari

Nuove apparizioni delle laviovoli condizioni meandriche per superare Superstar, ciò inoltre dalla nuova classifica delle nuove nascite. Anche Pole Position tornato vendutissimo, nonostante Enduro sia lontanissimo dalla posizione di testa.
Sopra pure le nuove entrate: oltre a Robot Tank, quarto ed a Mission X quinto superando il Q*bert dalla Parker, che tornando in vetta ancora più a sopravvivere quarto ottenuto come Nova Blast e River Raid. Molto promettente anche la comparsa e quindicesima posizione del videogioco Donkey Kong Junior anche in Italiano.

Eh sì, ragazzi, purtroppo sullo scorso numero non è apparsa la nostra ormai consueta pagina di Bonus! I tempi tecnici di uscita del numero 11 ci hanno consigliato di rinviare l'abituale pubblicazione delle classifiche di Videogara e Supervideogara a questo mese. Stavolta, quindi, appaiono ben quattro classifiche: quelle relative allo scorso mese, nonché quella di Videogara e Supervideogara "ufficiali" per quanto riguarda il numero 12.
Consapevoli di trovarci in difetto, ci scusiamo vivamente con tutti i nostri lettori. Come si suol dire, un e nuovo, vita nuova! Mai più sgradite sorprese dalla vostra vecchia e cara rivista Videogiochi, promesso!

VIDEOGARA

Cinque giochi scorderoni in questo turno della Videogara, parliamo di Burgertime Intellivision, Saltombanchi della Philips, Street Racer Atari, Sabotracker Imagic e Zaxxon Coleco.

Il numero di giochi attualmente in concorso sale così a 87: annunciamo questa volta possiamo premiare con un abbonamento a VG due soli lettori. Roberto Cutrona di Catania con il suo Crazy Gobbler (180 140 punti) ed il veronese Davide Oddino, che con il suo Defender a 900.890 punti possiamo definire irraggiungibile.

Scorrendo la lista si notano ben 6 primati Philips; finalmente i possessori del Videopac hanno fatto gli indagli. Continuano però a non comparire record Creativision e Vectrex.

Ragazzi, accettate un consiglio: invece di concentrarvi sugli stessi giochi, quelli più noti, cercate di aggirare la concorrenza fotografando i vostri record ottenuti in giochi un po' meno diffusi. In questo modo avrete maggiori possibilità di aggiudicarvi l'abbonamento, e noi potremo definire la vostra Videogara un vero e proprio elenco completo di record italiani, con tanto di primatisti.

Ecco l'aggiornamento dei giochi posti fuori gara per aver raggiunto il massimo punteggio registrabile dal segnapunti (ricordiamo che i primati interpunti vengono posti fuori concorso):

AIR SEA BATTLE	**Atari**	**99**
ASTEROIDS	**Atari**	**99 990**
CASINÒ	**Atari**	**6.990**
CIRCUS ATARI	**Atari**	**9 999**
CORSA A CRONOMETRO	**Philips**	**6 990**
DEFENDER	**Atari**	**990.990**
DODGE'EM	**Atari**	**999**
FROGGER per Atari	**Parker**	**6 999**
MEGAMANIA	**Activision**	**999.990**
MISSILE COMMAND	**Atari**	**999 995**
MS. PAC MAN	**Atari**	**999 990**
PAC-MAN	**Atari**	**999.990**
PITFALL	**Activision**	**114.000**
SPACE INVADERS	**Atari**	**9 995**
SUPER BREAKOUT	**Atari**	**6.990**

Un'ultima cosa, ragazzi, siate molto spiritosi a farci pervenire in redazione le vostre goleade di 34 reti ottenute con il Soccer della Mattel.

Ci dispiace molto, caro Lorenzo, ma non possiamo accettare il tuo punteggio, dato che non conosciamo l'abilità del tuo avversario, e che al Soccer non si può giocare contro il computer. Manderci un punteggio ottenuto in un gioco un po' più attendibile, e saremo felici di inserirti in gara.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME COGNOME CITTÀ
AMIDAR	PARKER	8	15.200	Riccardo Galassi Alessandria
AIR SEA BATTLE	ATARI	8	99	Luca Trombetta Bologna
ATLANTIS	IMAGIC	1	900.200	Michele Del Vecchio Napoli
ATTACCO GALATTICO	PHILIPS	1	100	Vincenzo Bolognese Serra
AUTO SMASH	MATTEL	1	9 400.000	Antonio Bandiera Pesaro (PA)
AUTO RACING	MATTEL	1	1,00	Tonino Cotulio Treno
ASTEROIDS	ATARI	8	99.990	Mario Zanetti Legnano (MI)
BATTAGLIE SPAZIALI	PHILIPS	1	800	Giuseppe Del Vecchio Sorrento (SA)
BOWLING	ATARI	—	300	Federico Fiandri Milano
BMX STUNTING	ACTIVISION	1	130,34	Francesco Bassetti di vidale del Friuli (UD)
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	1	SEMPR 11 64.400	Ugo Mingoni Firenze
BOWLING	PHILIPS	2	284	Luigi Cantiglione Torino
BOWLING	MATTEL	2	[illegible]	Alessandro Hoffman Sampierdarena (GE)
BREAKOUT	ATARI	2	684	Luca Iraggio Roma
BUCKER TIME	MATTEL	—	100.300	Paolo Cimadi Milano
CRIMIC CREEPS	TELESYS	1	95.300	Massimo Talamo Bellinzona
CENTIPEDE	ATARI		100.000	Giuseppe Sergiovo Bari

LA PAGINA DEI RECORD

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	MATTEL	1	106.140	Roberto Cotone [illegible]
[illegible]	IMAGIC	1	100.710	Andrea Zanderini [illegible] (BO)
[illegible]	COLECO	[illegible]	[illegible]	Cesare Turiano [illegible] (TO)
[illegible]	IMAGIC	1	[illegible]	Mario Frau [illegible] (MI)
[illegible]	ATARI	1	900	Matteo [illegible] Pavia
[illegible]	IMAGIC	2	[illegible]	Giorgio [illegible] Roma
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	[illegible] Verona
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	Alessandro Pozzi [illegible]
[illegible]	PARKER	1	[illegible]	Pierluigi [illegible] S. [illegible] (BO)
[illegible]	MATTEL	1	[illegible]	Paolo [illegible] Roma
[illegible]	IMAGIC	2	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	PARKER	—	[illegible]	Giuseppe [illegible] Crispia
[illegible]	PARKER	1	[illegible]	Bruno [illegible] Bellagio (TO)
[illegible]	ACTIVISION	—	37	Pierluca [illegible] Savigliano
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Giovanni [illegible] Napoli
[illegible]	SPECTRAV	1	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	Roberto [illegible] Torino
[illegible]	PHILIPS	1	34	Luca Cappellini Milano
[illegible]	PHILIPS	2	[illegible]	Andrea Machiel [illegible] (MI)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Alessio [illegible] Milano
[illegible]	IMAGIC	1	[illegible]	Roberto [illegible] Torino
[illegible]	DATA AGE	1	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Antonio [illegible] Sagrado (MI)
[illegible]	MATTEL	1	[illegible]	Andrey Napoli Trieste
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Giovanni [illegible] Milano
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	Pierpaolo [illegible] S. Andrea (MI)
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	Bruno [illegible] Bellagio (TO)
[illegible]	MATTEL	—	[illegible]	Sergio [illegible] Torino
[illegible]	IMAGIC	1	[illegible]	Giorgio [illegible] [illegible] (VA)
[illegible]	ATARI	2	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)

[illegible]	SPECTRAV	1	[illegible]	[illegible] (FO)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	[illegible] S. [illegible] di Marco
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	[illegible] (BO)
[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible] (BO)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	[illegible] – Cesena [illegible] (FO)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	PARKER	1	[illegible]	[illegible] (BO)
[illegible]	PHILIPS	1	[illegible]	Giorgio [illegible] Tessenzi [illegible] (MC)
[illegible]	MATTEL	1	[illegible]	Marco [illegible] (RA)
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	[illegible] (PA)
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Mariarita Cirgnol [illegible]
[illegible]	ATARI	1	Liv 4 Atari 4	Alberto Pasini Milano
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	[illegible] Napoli
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ACTIVISION	1	[illegible]	Luigi [illegible] Napoli
[illegible]	MATTEL	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	MATTEL	2	34.4	[illegible] Torino
[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	Marco [illegible]
[illegible]	IMAGIC	2	[illegible]	[illegible] (VE)
[illegible]	MATTEL	2	[illegible] Vol. 2	Andrea [illegible]
[illegible]	MATTEL	2	[illegible]	Alessandro [illegible]
[illegible]	MATTEL	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	MATTEL	1	[illegible]	[illegible] Vigolo Marchese (PC)
[illegible]	ATARI	1	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	PHILIPS	1	[illegible]	[illegible] (TE)
[illegible]	ATARI	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	IMAGIC	—	[illegible]	[illegible] Milano
[illegible]	TIGREY	1	[illegible]	Tito Gerosa [illegible] (CO)
[illegible]	IMAGIC	2	[illegible]	Mario [illegible] (MI)

THREE ACTION	MATTEL	[illegible]	[illegible]	Alessandro Parlow [illegible] Metal (RV)
THREE MAKE A TRION	MATTEL	—	12.040.[illegible]	Roberto di Maria [illegible] Roma
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	1	[illegible]	Leo Terzo Roma (RO)
UTOPIA	MATTEL	1	4.400	Alessandro Bonato [illegible] Lecco
VANGUARD	ATARI	1	[illegible]	Bruno Tarantini Milano
VIDEO PINBALL	ATARI	—	[illegible]	Cesare Bolognin [illegible] Padova (PD)
VICTORY	MATTEL	1	173.100	Simone Rinaldi [illegible] di Castiglione (AT)
YARS' REVENGE	ATARI	1	[illegible]	Roberto Vannini [illegible] Vicenza
ZAXXON	CBS	—	[illegible]	Andrea [illegible] Roma

SUPERVIDEOGARA

Abbiamo già annunciato nello scorso numero il primo vincitore della nostra Supervideogara: il magazziniere Fulvio Strano di Torino che con i suoi 956 989 punti al gioco Activision si poteva considerare ormai al sicuro dall'assalto dei suoi avversari già fin dall'ultima classifica.

Fulvio e il suo record tagliano però il traguardo dei tre mesi consecutivi di primato solo ora, contemporaneamente a Filippo Fontana ed ai suoi 4135 punti ottenuti nel labirintico gioco Cannibal Philips.

Tiratina d'orecchi ai nostri lettori: è una vergogna che due giochi in corsa nella Supervideogara rimangano ancora [illegible] primatista.

Forza ragazzi, un punteggio anche minimo a Fast Food per Atari od a Mouse Puzzle per Creativ [illegible] rischia di farvi vincere un televisore a colori della Selecol!

TITOLO	MARCA	MESI	PUNTI	NOME COGNOME
CANNIBAL	PHILIPS	3	4.135	Filippo Fontana Bergamo
DEMON ATTACK	IMAGIC	1	[illegible]	Stefano Brunnen [illegible]
FAST FOOD	TELESYS		—	—
INVITRATE	APOLLO		[illegible]	Pietro Neonato [illegible]
MOUSAMANIA	ACTIVISION	3	[illegible]	Fabio Brunato Trieste
MOUSE PUZZLE	CREATIV	—	—	—
PHOENIX	ATARI	—	[illegible]	Renato Ferrari Milano
TROP DEADLY II	MYCLIV	1	[illegible]	Mino Ferrari Renato

87 TITOLI IN CONCORSO

VIDEOGARA

Ben 87 sono i titoli in concorso per questo mese, ormai tutti i videogiocatori italiani da Bari a Varese, da Catania a Cesano Boscone trovano nella nostra Videogara un punto di incontro per confrontare i propri primati, e per sentirsi sempre stimolati a migliorarli.

In questo turno di gara assegnamo addirittura più di 20 abbonamenti annuali alla nostra rivista, conquistati da altrettanti lettori che hanno resistito per il terzo mese consecutivo in testa ad una delle nostre classifiche per [illegible] zioni.

Il plurivittorioso di questo mese risponde al nome di Tito Gerosa, un abilissimo videogiocatore di Lecco che giunge a fine corsa con ben tre record, realizzati a Sky Diver Atari, Fire Fighter Imagic ed Outlaw Atari. Ma non è tutto. Insaziabile Tito sembra non accontentarsi e resta in classifica con altri quattro validissimi primati già al secondo mese di permanenza. Nel prossimo numero vedremo quanti di questi avrà tutto resistito.

TITOLO	MARCA	MESI	RECORD	NOME E COGNOME
Aquaplane	Parker		113.337	M. Bianchi Roma
Air Sea Battle	Atari	2	[illegible]	L. Tombolato Ferrara
Atlantis	Imagic	1	969.300	M. Del Vecchio Napoli
Bumper Bakes	Philips	2	180	V. Delgatto Sarno
Astrowash	Mattel	2	4.492.360	A. Bonacci Faenza (RA)
Auto Racing	Mattel	1	2,09	F. Calzavara Pavia
Asteroids	Atari	3	88.986	E. Zanetti Legnano (MI)
Battaglia Spaz.	Philips	1	650	G. Del Vecchio [illegible]
Bowling	Atari	1	300	F. Fiorini Milano
Bowling	Philips	3	284	L. Castiglioni Varese
Backgammon	Activ.	2	0:32,34	F. Bonato Cividale (UD)
Beamy & Scout	Mattel	2	Supa 18; 04:00	G. Magnani Varese
Brazilero	Mattel	3	990	A. Ferrari Sampdoria (GE)
Pacman	Atari	1	664	L. Lotteria Scout
Parker Tiro	Mattel	—	127.000	A. Parmo Scout
Cannon Creeps	Telesys	3	30.300	M. Talamo Savigliano
Centipede	Atari	3	9.890	G. Rosso Piacenza
Centipede	Atari	1	189.890	C. Ferrari Bergamo
Chopper Ark	Imagic	2	1000 H	C. Zambrini Imola (BO)
Donkey Kong	Colaco	1	999.250	G. Tartara Valentinoro
Defender	Atari	3	398	M. Fortignoni Padova
Journey	Imagic	2	97.138	M. Frisi Brugherio (MI)
Chopper Fire	Imagic	—	328.890	G. Berti Roma
E.T.	Atari	3	980.890	A. Frisi Livorno
Keep Italian Neck	Parker	3	9.250	P. Ingoni R. Lamazzo
Frog Bog	Mattel	2	890	P. Triponi Roma
Fire Fighter	Imagic	2	96.00	T. Bonato Lecco (CO)
Frogger A Mattel	Parker	1	77.300	G. M. Bonato Cuneo
Frogger A Atari	Parker	3	8000	[illegible] Bellinzago (TO)
Freeway	Bonn	1	37	[illegible]

LA PAGINA DEI RECORD

[illegible]	Activ.	[illegible]	[illegible]	G. Amalfiro Cusella
[illegible]				
Jiffy	Sport.	1	[illegible]	T. Gerosa Lecco (CO)
Golf	Atari	3	[illegible]	E. Capezzuoli Brescia
Golf	Philips	1	34	L. Cappellini Milano
Qbrik	Philips	3	100	A. Machini Viareggio (MS)
Happy Trails	Activ.	—	175.765	M. Pastore Napoli
Ski Trek	Mattel	1	98.800	E. Rivera Torino
Journey Escape	Data Age	1	810.100	T. Gerosa Lecco (CO)
Jetsons	Activ.	1	68.900	A. Mardini Segrate (MI)
Keystone				
Pitfall	Atari		87.900	D. Manzo Bologna
Jungle Hunt	Atari	—	88.350	L. Ramellari Bologna
Super Boot	Atari	3	1.000.000	F. Marrone Messina
Cosmic Avenger	Mattel	1	60.301.480	A. Spanel Trieste
Donkey Kong	CBS Colecco	—	960.950	M. Vanio Torino
Donkey Kong	Atari	1	998.900	P. Legnani S. Donato
Ms. Pac Man	Atari	3	988.590	R. Bellavia Bellagio
Night Stalker	Mattel	—	153.300	P. Ferrarini Milano
Tron Disk	Imagic	1	1.101.450	G. Reggiani Bergamo
Outlaw	Atari	3	18 sec.	T. Nanni Lecco (CO)
Planet Patrol	Sport.	1	98.730	E. Bandelli Torino (TO)
Star Raid	Activ.	1	999.950	D. Farina Messina
Riddle of the Sphinx	Imagic	3	307.107	D. Sandoni Isola (BG)
Spider Fighter	Activ.	1	100.000	D. Sorosi Cesano S. (MI)
Tic Quest	Activ.	2	611.000	T. Gerosa Lecco (CO)
Spider Man	Tecno	1	11.000	D. Zambelli Isola (BG)
Ski	Philips	1	12,3	G. Di Vincenzo Tolentino (MC)
Space Balagna	Mattel	2	788.440	M. Mazzola Orgiano (VA)
Superman	Atari	1	30:11	G. Manno Torino
Stampede	Activ.	—	38.180	L. Massimo Torino
Star Raiders	Atari	1	liv. 1	A. Tacion Milano
			Atari 1	
Star Strike	Activ.	1	9800	R. Amalfiro Castella (NA)
Sky Jinks	Activ.	1	134,01	G. Lapecorella Bari
Subway	Activ.	3	27.00	L. Di Maio Napoli
Subway	Mattel	1	01.40	L. Di Maio Napoli
Strike	Mattel	1	34"4 discese	M. Castagnero Torino
Star Voyager	Mattel	1	00 A704	M. Zabarini Torino
Tennis II				A. Tardiani
Tapestry	Mattel	3	9.750	Daniel Villemar (VE)
Star Strike	Mattel	1	6.810 vel. 1	A. Tacion Milano
Shark Shock	Mattel	3	101.400	A. Bonzani Messina
Space Inv.	Atari	3	8800	C. Cajalano Palermo
Ski Skat	Mattel	1	30	G. Pacciani Firenze
Space Attack	Mattel	1	1.000.300	D. Vernicchi Vigolo M. (PR)
Sky Diver	Atari	1	80	T. Gerosa Lecco (CO)
Tutankhamon	Philips	1	1.385	C. Filippa Cast. Genova (GE)
Time Attack	Atari	1	80	E. Zambelli Imperia
Tutankham	Imagic	—	30.800	D. Balagna Milano
Tennis	CBS Colecco	—	919.100	E. Bellavia Atari
Threshold	Tigervi.	1	38.780	T. Gerosa Lecco (CO)
Tropical Trouble	Imagic	1	38.700	M. Fusa Bergamo (MI)
Triple Action	Mattel	1	3:01	A. Filosa Tolmezzo (UD)
Test Mate				
Ultra	Mattel	1	13.840.380	E. Di Maulo Torino
Universe Seeker	Philips	1	811	L. Gerosa Isola (BG)
Vanguard	Atari	—	806.140	D. De Gasp Bari
Video Pinball	Atari	1	999.918	C. De Atari Acqui T. (AL)
Venture	Mattel	3	103.100	S. Filippi Loreto di C. (AT)
Pitfall	CBS Colecco	—	801.000	D. Manzo Bologna
Tennis	CBS Colecco	—	30.800	M. Vanio Torino
Tel's Revenge	Activ.	1	895.814	R. Vannini Livorno

SUPERVIDEOGARA

Due degli otto televisori a colori Seleco messi in palio nella nostra Supervideogara se ne sono già andati ai rispettivi vincitori, un terzo li raggiunge oggi. Lo aggiudichiamo a Enzo Patrusi di Arezzo, che con il suo fantastico 43.553.250 a Tron Deadly Discs si è veramente meritato il premio.

Per quanto riguarda gli altri 5 giochi in concorso, il torinese Stefano Brusasca è ormai ad un passo dalla vittoria con il suo Demon Attack Imagic, vedremo il prossimo mese se i suoi 530.980 punti si dimostreranno sufficienti a fargli vincere l'agognatissimo televisore. Più indietro sono i punteggi di Infiltrate Apollo e Phoenix Atari, ancora al primo mese di permanenza in classifica.

È finalmente giunto in redazione anche un primato relativo al gioco "Mouse Puzzle" per sistema Creativision: da Roma Giampiero Maggi ci invia il suo punteggio di 13.030 punti. Non ci meraviglieremmo se si dimostrasse sufficiente a fargli vincere la competizione!

Resta ancora orfano di record il divertente Fast Food della Telesys; suvvia, fino a quando durerà questa fase calma? Un televisore a colori che vi aspetta, e nessuno che si degni di mandarci uno stracciu di foto? Forza ragazzi, terminiamo in fretta questa edizione della Supervideogara, assegnamo definitivamente tutti gli otto televisori e potremo così rivolgere tutte le nostre energie verso l'organizzazione di qualche altro fantastico concorso!

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME COGNOME
Demon Attack	Imagic	1	530.980	S. Brusasca Torino
Infiltrate	Apollo	1	400.200	F. Nencioni Sandigliano
Mouse Puzzle	Creat.	—	13.030	G. Maggi Roma
Phoenix	Atari	1	148.317	R. Antonel Milano
Tron Deadly Discs	Mattel	1	43.553.250	E. Patrusi Messina
Fast Food	Telesys	—	—	—

GIRATE PAGINA
VI ATTENDE IL
MISTERO DI FATHOM

PREMIO **VIDEOGIOCHI-VIT**

ai primi dieci che invieranno la soluzione del MISTERO DI FATHOM

Molto, molto avanti nella strada di Fathom, quando sei stato delfino, o sei stato gabbiano, o ritornato delfino, superato il Settimo Livello, qualcosa di misterioso succede... qualcosa che non è spiegato ed è difficilmente spiegabile, come si addice ai grandi Misteri del Mondo; in effetti si può dire fortunato già chi riesce a scoprire di che cosa si tratta.

E può ben dirsi fortunato, perché i primi dieci lettori che ci invieranno la fotografia dello Strano Avvenimento saranno debitamente premiati con un fantastico joystick sensenico "Point Master Pro", con interruttore di fuoco rapido e veloce, del valore di circa L. 60.000.

Vi avvertiamo già fin d'ora che l'impresa non è assolutamente semplice, del resto sappiamo molto bene che ai nostri abilissimi lettori i giochi poco impegnativi non piacciono.

Per agevolare la vostra ricerca, in ogni caso, pubblicheremo mensilmente delle indicazioni che vi faranno avvicinare sempre più allo schermo finale. Cominciamo immediatamente.

Per superare i primi sei livelli non sono necessari dei suggerimenti particolari: basta un po' di pazienza e non avrete difficoltà a ritrovare le stelline necessarie per ricomporre il tridente di Nettuno.

Nel quarto livello occorre stare con la testa tra le nuvole (11, per l'esattezza).

Nel quinto, una stella sta tra i pesci e le altre tra i vulcani.

Per avere qualche utile suggerimento sul sesto e settimo livello di gioco dovrete attendere la "prossima puntata", in cui promettiamo di essere meno enigmatici e più generosi. Se invece volete già tentare di risolvere personalmente l'enigma, in bocca al lupo e non dimenticatevi di dare un occhiata al regolamento di questo nuovo concorso:

Regolamento: scattare la fotografia istantanea dello schermo televisivo sul quale sia ben visibile il "Grande Mistero di Fathom", allegare la propria fotografia. Allegare il presente tagliando

Cognome
Nome **Età**

Quante ore ho giocato a Fathom per riuscire a scoprirne il Grande Mistero finale?

Secondo me il grande mistero di Fathom significa

Inviare il tutto in busta chiusa e per raccomandata RR a

STUDIO VIT
"MISTERO DI FATHOM"
Via Guido D'Arezzo 19 Milano

Vi raccomandiamo di specificare in maniera inequivocabile che la partecipazione si riferisce esclusivamente a questo concorso: questo per non causare confusione con le foto partecipanti alla nostra abituale Videogara.

CHI VINCERÀ L'IMAGIC MATCH?

L'Imagic Match, il torneo giocato veramente fino all'ultimo sangue, termina. Chi è il clamoroso vincitore?

IMAGIC MATCH: LA FINALE

Siamo ormai in dirittura di arrivo per quel che riguarda il grande concorso Imagic: abbiamo cominciato a parlarne già nel lontano numero 4, ed ora finalmente siamo in grado di annunciarvi che la fase preliminare si è finalmente conclusa, resta ora da disputare solamente la finalissima.

Sullo scorso numero l'Imagic ha provveduto a pubblicare foto nomi e recorde degli ultimi vincitori di tappa del concorso. È quindi inutile che mandiate ulteriore materiale al fotografo già precisato: se ce ripar lera per una prossima edizione del concorso. Per quest'anno i giochi sono ormai fatti ed arsi, a questo proposito sarà opportuno fare un punto il punto della situazione.

Sono in corso trattative con una rete televisiva di importanza nazionale per trasmettere la finalissima, che dovrebbe aver luogo verso la fine del mese di gennaio.

La competizione si disputerà quindi qualche giorno prima, e vedrà opposti i primi classificati di ogni mese per quanto riguarda tutti i titoli Imagic nelle varie compatibilità; questo contrariamente al progetto originale, che intendeva limitare a quattro giochi per Atari ed a quattro per Intellivision l'impresa centesima. Successivamente, si è deciso di non scontentare tutti quei videogiocatori di buona volontà che avevano inviato punteggi di tutto rispetto ma relativi a giochi non compresi nell'elenco ufficiale.

Ma come si svolgerà concretamente questo scontro di finale? Al momento non c'è ancora nulla di definitivo ma l'ipotesi che attualmente gode di maggior credito è quella che per non favorire i possessori di un sistema piuttosto che quelli di un altro si decida di far cimentare tutti i partecipanti su un titolo Imagic sconosciuto, nel tempo di appena giunto in Italia, e provvisto di compatibilità per entrambi i sistemi. Quale possa essere questo gioco non è dato ancora sapere al momento in cui scriviamo.

Si calcola che il numero dei finalisti possa aggirarsi intorno alla quarantina di unità, il che renderà probabilmente necessario degli eliminatorie tutti alternativi in cui i partecipanti, suddivisi in gironi, si affronteranno su entrambe le consolle con un tempo massimo a disposizione intorno ai 5 minuti, formula a cui ormai sono costretti tutti i tornei di videogiochi per esigenze tecniche. Si giungerà così alla classifica finale che assegnerà al vincitore assoluto un viaggio premio di 12 giorni per due persone in California, ed ai piazzati fino al quinto posto dei favolosi impianti stereo. Ma, in attesa che le modalità di svolgimento di questa fase conclusiva sono ancora suscettibili di qualche modifica o correzione.

Sul numero scorso alla ormai tradizionale pagina pubblicitaria dedicata all'Imagic Match potete leggere l'elenco ufficiale degli ammessi al torneo di finale.

VIDEOGIOCHI Shopping

LAS VEGAS È A MILANO

Milano sta decisamente dimostrandosi molto vivace per quel che riguarda i negozi di videogame: il nome di Las Vegas, capitale del gioco, è quindi appropriato per un nuovo punto di vendita situato esattamente nel centro della città, fra le boutiques di moda di via Spiga e i supernegozi di via Montenapoleone.
Eh sì, cari miei: i videogames non vogliono certo fare la parte della cenerentola, ed è giusto che si siano conquistati un posto così altolocato.
In Galleria Manzoni, proprio di fronte al cinema omonimo, c'è dunque questo negozio: le foto parlano da sole, in quanto ad accoglienza e a tutto il resto. Possiamo solo aggiungere che c'è proprio tutto, anche come home computers e loro software, e che farci una capatina non farebbe che bene alla vostra cultura videogamistica!

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*bert,™ Super Cobra,™ Popeye,™ Tutankham,™ Return of the Jedi™*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600™ e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*disponibile versione per Atari 2600™

FINO AL 30 APRILE 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

L'APPRENDISTA STREGONE

Qualche nostro lettore che abbia la passione per i fumetti e quella per i videogiochi mi potrebbe aver sentito la mancanza di un qualche videogioco ispirato al più popolare personaggio del mondo dei fumetti, Topolino. Bene, questa lacuna non ha più alcun motivo di lamentarsi anche questa lacuna è stata colmata!

L'Atari ha presentato Sorcerer's Apprentice un gioco in cui il protagonista Topolino, apprendista stregone per l'appunto, si muove nel duplice scenario della Montagna e della Caverna per impedire che quest'ultima venga sommersa da un'inondazione!

Grazie ai suoi misteri poteri, il nostro eroe si alza con le sue magiche palle di fuoco per colpire stelle cadenti, meteore e per bloccare le acque all'entrata della caverna. Quando questa sarà stata completamente sommersa (salire e sì proposito un ulteriore dei livelli dell'acqua), la partita si concluderà; voi però, nel frattempo, dovrete aver accumulato il massimo punteggio. I fumetisti più scaltri, ai quali non bastasse tutta videogioco si potranno sedere con il nuovissimo Asterix Atari di cui in questo nostro numero pubblichiamo la recensione ed un ampio articolo di presentazione.

IL TEXAS NON C'È PIÙ

La notizia non farà certo piacere a tutti i felici possessori del computer TI-99/4A, che per molti numeri si sono lamentati con noi per la mancanza di una rubrica tutta dedicata al loro beniamino: come avrete visto la rubrica per il TI-99/4A è stata attivata dal numero 10 dopo aver superato difficoltà burocratiche di carattere a comunicazione con la Texas Instruments Italiana per ottenere sistemi completi e materiale da recensire difficoltà che hanno ritardato fin troppo da vicino quelle che si trova ad affrontare un appassionato di videogiochi da labirinto.

Bene giunti finalmente alla meta e ottenuto quel po di materiale sufficiente per attivare i primi numeri della rubrica, abbiamo scoperto ch'era che non andava. La Texas non era interessata più di tanto e che si parlasse del suo 99/4A... perché il TI-99/4A è ormai di produzione dell'autvaramente.

Perché, vi chiederete voi e vi siete chiesti anche noi, dato che si tratta di un nuovo computer all'altezza e per alcune funzioni addirittura superiore ai concorrenti, e per di più proposto in un momento di gloria? Soldi la risposta è fin troppo semplice.

La motivazione ufficiale dell'uscita della Texas Instruments dal mercato degli home computers sta nelle quotazioni di Wall Street dove l'azienda ha perduto più di 100 milioni di dollari in un solo trimestre e le sue azioni sono precipitate in due giorni da 107 a 51 dollari. Di qui la decisione di abbandonare per sempre "un mercato ancora troppo limitato e senza grosse prospettive di crescita ordinata.

Da parte nostra intendiamo sostenere fino a che sarà possibile tutti quei lettori felici proprietari del TI-99/4A con recensioni, consigli di programmazione, listati e altro nella nostra rubrica ormai fissa. Sarà anche a voi farla vivere più a lungo scrivendoci, mandandoci i vostri programmi di gioco e le vostre recensioni. Coraggio!

FORZA!

Da terra di conquista per americani e giapponesi, il settore videogiochi sta diventando il trampolino per il rilancio economico del nostro paese? Ne sono convinti non siamo ancora arrivati a una inversione di tendenza ma certo è che anche in Italia stanno emergendo i maghi del "soft" che sono appunto gli inventori dei videogiochi.

Attualmente la DATEL è una società che opera a Milano nel campo elettronico nelle sue varie specializzazioni, — si dice che dei nostri "maghi" — il che ci permette di andare avanti con passione nei nostri progetti riguardanti i videogiochi.

Purtroppo però ci vogliono anche mezzi tecnici non indifferenti, che costano parecchi milioni, oltre naturalmente alla capacità di utilizzarli.

Comunque finalmente sono arrivati i primi risultati ed abbiamo avuto la possibilità di vedere in anteprima un videogioco che è stato presentato al 17° ENADA. La prima cosa che colpisce in questo gioco è la grafica, veramente molto buona sia per l'accuratezza dei particolari, sia per l'originalità e i colori.

Molto probabilmente, se continuerà su queste strade, proprio la grafica sarà il cavallo di battaglia della DATEL.

Per quel che riguarda i personaggi del gioco, si mescolano tradizione e novità.

Il protagonista, che dà il nome al gioco è ROCKY DUCK, un simpatico paperino (con un nasone che ricorda qualcuno...) che cambia colore dal bianco al giallo, secondo la situazione in cui si trova.

Altri personaggi: il Gatto la Volpe, la Fata, Mangiafuoco...

ITALIA!

...a u Grillo Parlante e tanti balocchi ed abbecedari. Ma non è non ci sono anche dei personaggi che potremmo definire "dei giovani nostri" vi dicevo, un mostro cangiante ed un simpatico capellone. Altro non vogliamo aggiungere. Per questa volta vogliamo lasciarvi il gusto di scoprire da soli tutti i trucchi.

Vi desumo solo che per vedere tutti i personaggi dovrete arrivare al quarto mondo, qui vi attende un'ultima sorpresa, anche se ...

ACTIVISION: DECATHLON E SPACE SHUTTLE

L'Activision ci sta bombardando di novità: dopo River Raid e Dreadnought Factor per Intellivision (e proposto quest'ultimo è stato momentaneamente ritirato dal mercato perché difettoso) tocca questa volta ai fans Atari leggere quali ghiottissime novità li attendono.

Iniziamo dal Decathlon, un gioco di David Crane che permette a ben quattro giocatori di misurarsi nell'arco delle dieci specialità atletiche caratteristiche del decathlon olimpico: 100, 400 e 1900 metri piani, 110 metri ad ostacoli, lancio del disco del giavellotto e del peso, salto in alto in lungo e con l'asta. E scusate se è poco!

La velocità del decathleta è determinata dal ritmo con cui si riesce a spostare la leva del joystick a destra ed a sinistra. Il tutto permette di saltare di superare gli ostacoli, di lanciare i vari attrezzi, di indicare l'asta e di rincorrerla per superare l'asticella.

La seconda novità è senz'altro all'altezza della prima: si tratta di un'avventura spaziale attualissima, che prende spunto sulla consueta periodiche missioni sullo Space Shuttle. A bordo di questo modernissimo ed ecconomicissimo veicolo spaziale dovrete portare a termine tutte le fasi caratteristiche del suo volo: la partenza, l'entrata in orbita, l'aggancio al satellite e l'atterraggio finale nel deserto. Sarete alle prese con i soliti problemi di carburante, ma uno schermo radar vi sarà di aiuto nelle manovre di avvicinamento ai vari obiettivi.

"Space Shuttle" è stato ideato da Gerry Kinney con la collaborazione sulla NASA, l'ente spaziale americano.

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

Se riuscite a superare determinati punteggi nei giochi Activision venite premiati con un emblema che certifica agli occhi del mondo la vostra bravura. Ma come fate a dimostrare la vostra capacità di pilota spaziale ad esempio, a Xevious e Cyrus? Certo c'è la classica punteggi dove apporre le proprie iniziali, ma non è detto che vi basti. E allora? E allora c'è il Video Fighter Pack.

Il Video Fighter Pack consiste di un emblema tipo quelli Activision da cucire su maglioni, giacche a vento, giubbotti, ecc., un diploma conferito dal "comando dei combattenti stellari" e una tessera plastificata da tenere in tasca e mostrare come lasciapassare ogni qualvolta sia necessario. Questi segni di riconoscimento certificano che il possessore appartiene allo Squadrone Alpha e che è abilitato a ingaggiare battaglia contro astronavi aliene in qualunque galassia da casa, da bar a per horne computer.

È una qualifica generica che va bene per dei giochi spaziali, sarebbe stato un po' complicato per la Kropp Enterprise che li produce, fare un pack per ogni gioco.

Il vantaggio di questo Video Fighter Pack è che anche gli inesperti — quelli che non riescono a mettere mai le loro iniziali nei primi dieci punteggi di un gioco — possono fregiarsi di un riconoscimento: e un po' come barare, ma che ci volete fare.

Se qualcuno volesse assolutamente avere il Video Fighter Pack può rivolgersi alla Kropp Enterprises, P.O. Box 656, Clermont, Florida 32711.

ABBASSO LE ROM VIVA LE RAM!

Questo potrebbe essere lo slogan della Home Vision, una nuova società di videogiochi belga (belga? guarda caso che insieme sono nella Silicon Valley), che giocando sulla differenza tra le Rom e la Ram ha prodotto un nuovo sistema per la vendita e la diffusione di cartucce videogiochi. Ci spiegassero meglio. Le normali cartucce videogioco contengono una memoria allo stato solido non modificabile cioè una Rom. I dischetti e le cassette sono invece dei "magazzini" di memoria ad accesso casuale, modificabile cioè RAM. Questo spiega perché le cartucce non possono essere cancellate e "riincise" mentre ciò è possibile con i dischi e le cassette. Bene da ora anche le cartucce sono registrabili. L'idea e la tecnologia è della Home Vision, che è ora arrivata in Italia. Il sistema di riproduzione delle cartucce di una macchina per riprodurre Repro Game è in dotazione ai soli negozianti e non viene venduta al pubblico che invece può acquistare la Repro Cart al prezzo unitario di 130.000 lire. Con la modica spesa di 9.000 lire l'acquirente può quindi farsi registrare un gioco a piacimento. Una volta che si è scelto del gioco "registrato" sulla Repro Cart, il giocatore torna al negozio e con altre 5000 lire può farsi registrare un nuovo gioco tra quelli del catalogo Home Vision. Attualmente i giochi in catalogo sono vari, ma a quanto annunciato dovrebbero apparire due o tre giochi al mese. "Inoltre" afferma il distributore, "non è escluso che altri fabbricanti di cartucce entrino ugualmente a far parte del Repro Vision System e ciò aumenterà la scelta e l'interesse del sistema".

Nella fase iniziale di diffusione il Repro Cart verrà offerto con un gioco già riprodotto più una cartoncina gioco Home Vision in omaggio, mentre comprando soltanto una cartuccia o compatibile Atari del catalogo Home Vision, riceverà in omaggio un gioco a caratteri liquidi con lo stesso tema del videogioco. Le cartucce "normali" Home Vision saranno vendute al prezzo di lire 55.000.

La diffusione del sistema Home Vision avverrà tramite una serie di negozi dislocati in tutta Italia (anche se inizialmente saranno dislocati principalmente nel centro-nord) che diventeranno dei Repro-Vision Center, cioè dei centri dove registrare le proprie Repro Cart una volta che il gioco vi ha stufato per che ormai lo conoscete a memoria. Sempre a quanto annunciato, sono allo studio

PRIMI PERIL MA

Sono Scooby Doo's Maze Chase, Melody Blaster, Mind Strike e Mr. Basic Invaders. Mr. Byte i primi giochi con cui si potranno cominciare a scoprire i segreti del sistema Lucky della Mattel. Chi ha quindi già deciso di ampliare la sua consolle televisiva, e ha in animo di farla presto grande elettronica.

Scooby Doo's Maze Chase è il gioco che possiamo dire assegnato ufficialmente al sistema Lucky. Inviando in fatti la garanzia alla Mattel, potrete ricevere questo gioco in omaggio.

Alla guida del famoso cane Scooby Doo di Fonda e Barbera, all'interno di un labirinto, dovrete cercare di inseguire alcuni fantasmi. Ogni qualvolta si passerà in un corridoio di questo insieme da controllare tasti con tutte di due incrociate. Si può scegliere tra 10 diversi labirinti pre-programmati, oppure idearne di propri con l'aiuto della tastiera del computer.

Melody blaster un gioco musical-educativo, in cui essenziale è l'uso del Music Synthesizer (la tastiera musicale). Si può definire la variante melodica del gioco Astronomic: le note di una canzone popolare scendono dall'alto, e per abbatterle occorre premere dei pulsanti i nici appropriati. In questo

TOLI UCKY EL

dicianne mode dovranno essere in grado di imparare e usarne.

Mad Bomber: una sorprendente variante tridimensionale del gioco degli scacchi. Si può assistere ad una partita giocata dal computer oppure si può e si può sfidare se avventurarsi. Chi invece preferisce misurarsi vestire il cappotto può selezionare così l'opzione, una dei 60 livelli di difficoltà previsti.

Mr Basic Insegna Mr Byte a strutturare più coscientemente al mondo della programmazione controllando in Basic si deve tentare di chiamare Bar" e "Byter" imparando nel contempo a importare i primi semplici programmi, ma anche utilizzare i comandi tradizionali per chi vuole limitarsi a giocare.

VIDEOCHEWINGUM DA COLLEZIONE

Della "gomma del Pac Man" ve ne avevamo parlato nel primo numero di VG: ora il "divoratutto" ecco è più l'unico personaggio dei videogiochi ad avere un chewingum tutto suo. La Topps, una marca di gomme molto popolare in USA, ha pensato addirittura di creare una "linea" di gomme dedicata ai videogiochi che si chiama Video City. I giochi previsti sono attualmente sei: Zaxxon, Donkey Kong, Q'Bert, Turbo, Frogger e Centipede. Ogni confezione contiene tre figurine-gioco, tre adesivi e, naturalmente, un chewingum. Le figurine-gioco raffigurano schermi con situazioni tipiche del gioco in questione per giocarle basta sfregare nella sequenza esatta la patina argentata che ricopre ciascun punto. I tre adesivi rappresentano invece i personaggi del videogioco in diverse situazioni nelle quali si possono venire a trovare nel suo svolgimento.

Ma ecco è tutto. Bisogna proprio ammettere che sia Topps sono pieni di idee ori

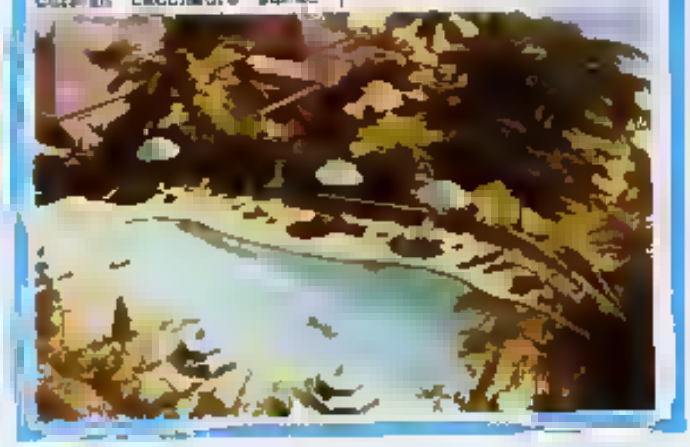
ginali. Il secondo arrivato nella serie videochewingum è ancora più originale: in fondo, le figurine-gioco e gli adesivi sono un'idea piuttosto sfruttata. Si chiama VideoArcade Bubble Gum ed è un piccolo contenitore di cartone colorato: non a forma di gioco da bar ecco dentro la gomma. Anche qui la scelta è tra sei giochi: Q'Bert, Zaxxon, Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Frogger e Centipede. Una volta che finiscono le cinche, le confezioni diventano un simpatico oggetto da collezione.

INFORMATICA EQUATORIALE

Nel nel mezzo della natura selvaggia ed incontaminata dell'arcipelago caraibico più esattamente a Punta Cana nella Repubblica Dominicana, è stato realizzato un villaggio turistico del tutto particolare. Il suo nome è Club Med/Atari Village, ed i suoi ospiti sono naturalmente quelli di far dimenticare a tutti i villeggianti il rumore e la routine quotidiana. Sono quindi stati messi al bando imperativamente turbolenti apparecchi come radioline televisori e telefoni, ma di una cosa non si è proprio riusciti a fare a meno.

Ci riferiamo naturalmente al computer più precisamente ai modelli Atari 800 e 1200 XL. Tutto il villaggio ne è infatti pieno, i loro scopi sono molteplici: informare il curioso cacciatore subacqueo sugli esemplari di corallo che ha appena recuperato in fondo all'oceano; migliorare il livello tecnico degli esperti tennisti (a bordo campo vi sono rettangoli appositamente destinati a questo scopo, prodighi di incoraggiamenti e di consigli di individua validità tecnica); aiutare i turisti a programmare la serata, oltre naturalmente a sbrigare piccole faccendiuole di ordinaria amministrazione come ad esempio registrare messaggi destinati ad altri villeggianti, raccogliere prenotazioni ed ordinazioni per la cena, e così via.

Siamo pronti a scommettere che per qualcuno dei nostri lettori questo Club Med/Atari Village rappresenta proprio il Paradiso Terrestre.



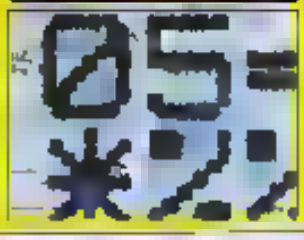
del "registratori di cartucce" per sistemi diversi dall'Atari 800.

"I nostri prodotti dovranno essere venduti nel loro ambito commerciale" ci ha detto Nicola Fiscore, direttore alla vendita de La Mini Miniera, la società importatrice più attiva nel settore dei videogiochi e dei giocattoli.

"Questo non è un sistema di pirateria su grande scala, le nostre cartucce saranno in fatti sempre più care di una cartuccia normale. Il nostro Repro Vision System va a rilanciare tutto il mercato dei videogiochi, il cui sviluppo commerciale è limitato dal prezzo elevato delle cartucce.

JOYSTICK PER LO SPECTRUM

In Italia non è ancora arrivata la ZX Interfaccia 1 della Sinclair (quella che permette il collegamento dei famosi microdrives allo Spectrum) che l'instancabile azienda inglese già presenta la ZX Interfaccia 2. Appassionati di videogiochi allegri! L'Interfaccia 2 è fatta proprio per voi: a tutti infatti di una cartuccia che permette la lettura di giochi su cartuccia da parte dello Spectrum e che ha ben due attacchi per joystick senza dover usare altre interfacce speciali. L'Interfaccia 2 si collega al retro dello Spectrum e alla Interfaccia 1 si infila la cartuccia ed il programma appare all'istante sul video, pronto per essere giocato. La connessione è studiata per poter utilizzare qualunque joystick standard con l'attacco a nove poli. Ovviamente con la nuova interfaccia arriveranno decine giochi nuovi che potranno venir ben tutti sullo Spectrum 16K, mantenendo la maggior parte di essi siano scritti in linguaggio macchina per il 48K, e questo è il vantaggio del software a stato solido. In più, i joystick potranno venire usati anche per giocare su programma caricati da cassetta. In Gran Bretagna il prezzo della nuova interfaccia dovrebbe aggirarsi attorno alle 20 sterline e ciò significa che quando arriverà in Italia la nuova interfaccia costerà certamente molto meno di 100 mila lire.



STAR RAIDERS A FUMETTI

Star Raiders, il gioco spaziale-strategico Atari, è diventato un fumetto di 64 pagine. L'idea è nata dalla collaborazione tra l'Atari e la DC Comics, società editrice di fumetti anch'essa di proprietà della Warner Communications. Le storie di Star Raiders dovevano inizialmente apparire come storie all'interno di un giornalino dedicato ai personaggi dei videogiochi Atari, ma, visto l'interesse che il fumetto ha suscitato all'interno delle due società, è stato deciso di dedicargli un giornale intero.

L'idea nacque addirittura nel 1981 e fu subito affidata a Elliott Maggin, un famoso sceneggiatore di fumetti che aveva scritto alcune storie per Superman (altro giornalino della DC Comics) intenzionato a vivere nella campagna a nord di New York e insegnare. L'idea gli piacque subito visto che era stato un appassionato del gioco nella versione computer. Come disegnatore fu scelto Jose Luis Garcia Lopez. Per tradurre il videogioco in fumetto Maggin decise di allargare il tema del gioco aggiungendo nuove idee. Le astronavi degli Zylon, ad esempio, sono guidate da esseri telecomandati e forma di insetto controllati da un'entità superiore. "Quello che abbiamo fatto

di fare - ha detto Maggin, - è dare un'identità agli elementi del gioco. Abbiamo creato degli equipaggi per le astronavi e dato a ciascuno un nome da cimbarcarsi."

THE END

Gira pagina e conoscerai la fine più eccitante di...

50.000 POSTI DI LAVORO, ALTRO CHE GIOCHI!

Nel numero del 20 novembre scorso il settimanale L'Espresso ha pubblicato in un articolo sui nuovi posti di lavoro dei prossimi anni, intitolato "Il Posto Prossimo Futuro", una tabella che riportava i nuovi mestieri degli anni 90 in Italia, suddivisi in attività e domanda di esperti.

Si tratta dei nuovi mestieri legati all'innovazione tecnologica previsti da Umberto Colombo presidente dell'Enea. Dei tre milioni di posti previsti, ben 50.000 saranno destinati a esperti di videogiochi e altre applicazioni dell'informatica al tempo libero. E allora cosa aspettate a diventare degli esperti? A questo punto anche i genitori più rigidi non potranno impedire ai loro figli di prepararsi al mondo del lavoro giocandosi una sana partita a Pac Man.

CHIUDE LA CENTURY FOX

Brutte nuove dagli Stati Uniti, da dove arrivava la notizia che la Twentieth Century Fox ha dato inizio alle operazioni per la chiusura graduale della sua divisione videogiochi senza però aggiungere ulteriori ragguagli al proposito.

Non si aggiungeranno quindi presumibilmente altri titoli alla annunciata

M.A.S.H., Flash Gordon, Alien, Turnoff, Porky's ecc.. I giochi del secolo sono durati solo qualche mese! Speriamo comunque di vederli tutti e presto anche in Italia (come ricorderete sono importati e distribuiti dalla Sirius Italiana. Leggete sull'ultimo numero di gennaio la nostra prova di M.A.S.H.).

Che dire? È probabile che il numero di case produttrici di cartucce-gioco presenti in America sia effettivamente sovrabbondante rispetto alle reali esigenze del mercato mondiale meglio attendere, quindi, prima di annunciare

che si tratta di sintomi di una imminente crisi del mercato dei videogames, giustificata che della normale eliminazione dal mercato di aziende marginali.

COMPUTER BATTE VIDEO GIOCO

Il grande sorpasso è avvenuto! Negli Stati Uniti le vendite di home e personal computer hanno superato, seppure di poco, quelle dei videogiochi.

Mentre il videogioco pure è in calo (meno 50 per cento), l'home computer è progredito del 110 per cento in un anno nonostante tutti i problemi che hanno afflitto il settore durante l'anno passato.

Le previsioni per quest'anno sono quelle di un mercato ancora in crescita anche se più stabile, poiché dovrebbe essersi ormai arrestata la corsa al ribasso di prezzi promossa soprattutto dalla Texas Instruments, ditta che ha portato il TI-99/4A dai 399 dollari del 1981 ai 50 di fine anno e finalmente alla definitiva uscita dal mercato di questo pur ottimo home computer.

In Europa, dove il distacco dagli U.S.A. si aggira attorno ai due/tre anni, il fenomeno sorpasso non è ancora avvertito anche se il settore videogiochi e quello home computer stanno lottando spalla a spalla.

IMAGIC MATCH: SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE

IN TV!

finalissima del grande Imagic Match
rà trasmessa in due spettacoli di
z'ora l'uno ed è la prima volta che
ne dedicato tanto spazio ad uno scontro
nito fra megaesperti di videogames.

gic Match andrà in onda:
edì 16 e venerdì 17 febbraio
ore 19,15 su Antennatre.

Imagic Match andrà in onda:
mercoledì 15 e venerdì 17 febbraio
alle ore 16 su
Telecity • TN4 Telenord • T59 Telenova •
Telepadova • Telesantemo • Europarma TV
• TVA Telecentro • RTV 38 • TVR Voxson
• Canale 21 • Telecapri • TVQ •
Tele Norba • Videosera • Telecolor •
Tele Giornale Sicilia • Bibisi • Videolina.

UN JOYSTICK IN TESTA

Controllare un videogioco esclusivamente con impulsi cerebrali? Sembra un'ipotesi fantascientifica, ed in realtà lo è tuttavia si cominciano a muovere i primi passi in questa direzione. La Special Projects Division della Atari sta conducendo degli esperimenti a questo proposito, un giocatore viene collegato al videogioco tramite degli elettrodi in grado di captare i segnali forniti dal sistema muscolare da quello cardiovascolare e dal sistema nervoso centrale; sono proprio questi impulsi a controllare l'azione del gioco sostituendo il familiare joystick. Questo progetto è ancora in fase sperimentale e l'Atari ritiene che valga la pena proseguirlo.

Provate per un istante a pensare agli incredibili sviluppi cui simili ricerche potrebbero condurre: quando sarà possibile controllare un videogioco esclusivamente per mezzo di impulsi nervosi, quanto ci sarà distante dalla possibilità di programmare un computer senza neppure toccarlo?

IMAGIC PER VIC 20

Singolare caratteristica dei giochi Imagic è quella di poter vantare non compatibilità pressoché generale specialmente tra i vari sistemi Atari, Intellivision, Colecovision e Philips. Ma non basta, questa nota casa americana attuale produttrice di videogames di successo sta ora per lanciare in Italia i suoi primi programmi di gioco per home computer.

Il computer in questione è il Commodore Vic 20 ed i giochi sono gli ormai classici Demon Attack, Atlantis e Dragon Fire. Per gli aficionados Imagic il passaggio dalla consolle casalinga per videogames al più impegnativo home computer dovrebbe risultare non senza traumatico specialmente nel caso che l'Imagic, come sembra probabile, continui su questa strada.

CO SMET DI GIO

Eh sì, dobbiamo ammettere che i videogiochi possono pure essere considerati un'arma a doppio taglio: se da una parte costituiscono una delle forme di intrattenimento più divertenti e completo dall'altra rischiano di atrofizzare chi non ne limita in alcun modo la sua presenza. Comunque cari lettori, dovete darci atto di essere sempre schierati decisamente ed inequivocabilmente contro la videodipendenza (vedi VG n. 5 n. 7 ed altri), ed ancora per una volta vogliamo confermare la nostra tendenza.

Come per il fumo, anche l'eroina di videogioco vi stimolate ed anche voi rischiate l'annientamento del joystick, se non riuscite più ad avere in casa 300 lire senza entrare in un bar o in una sala-giochi, se sognate ininterrottamente da parecchi settimane Pac-man che tenta di salvare la fidanzata di Mario, il falegname, dalle grinfie di Tron, allora è proprio il caso che cominciate a valutare la possibilità di prendere qualche serio provvedimento.

Particolarmente efficace a questo proposito ci sembra essere il ciclo di cure completo ed intensivo consigliato dalla Videaton (P.O. Box 1152 Fair Oaks California 95628 USA) che distribuisce a tutti i videogiocatori disperati che lo richiedano un kit completo di:

A) Una dose di Methaviol trattasi di un rudimentale passatempo con cui mantenere occupate le dita nei tentativi di maggiore scorrere, senza toccarle, occorre infilare tre piccole palline metalliche in tre fori situati su un disco raffigurante un volto femminile giovane e

CHE TERE CARE?

spensierate.

B) Un contrassegno da portare bene in vista sulla propria persona, per farsi riconoscere esternamente come videogamer sottoposto a tale trattamento di disintossicazione cui per evitare provocatori inviti e memorabili sfide con l'ultime arcade appena arrivate dal quartiere I gestori dovrebbero inoltre proibire l'uso delle infernali macchine e gettoni a chi porta un simile distintivo, pena severe sanzioni pecuniarie da parte delle autorità comunali.

C) Una tessera testimoniante l'appartenenza all'associazione che permetterà al videogiocatore in cura di rivolgersi nei momenti di maggiore smarrimento ad un servizio telefonico, dove si testerà di dissuaderlo dal gioco consigliandogli impieghi alternativi per i suoi risparmi.

D) Un gigantesco adesivo da applicare al proprio veicolo una volta terminata la cura, per testimoniare al mondo intero che anche i videogiochi possono essere sconfitti.

UN TELEVISORE PER UNO NON FA MALE A NESSUNO

La MB Francese società distributrice per la Francia del sistema Vectrex, ha condotto una ricerca di mercato che riguarda intorno al problema "Gioco e conflitto intorno al televisore familiare".

La ricerca mirava a individuare se all'interno delle famiglie esistevano dei problemi per il fatto che sia i videogiochi che i computer obbligano ad un utilizzo del televisore domestico che sottrae spazio alla fruizione del programma della televisione che in Francia è interamente statale. Questo problema si schematizzerebbe in genitori da un lato, che guardano la televisione, e ragazzi dall'altro, che invece lo utilizzano per giocare.

L'inchiesta è stata fatta in due momenti successivi. Dalla prima ricerca risulta che:

— Il 53% dei genitori si sente imbarazzato nei confronti dei videogiochi.

— Il 77% desidererebbe possedere un secondo televisore dedicato esclusivamente all'uso dei videogiochi.

Durante la seconda ricerca sono stati dati in prova alle famiglie intervistate delle consolle Vectrex per otto giorni consecutivi. Da questa seconda parte della ricerca svolta dalla MB è risultato che tutti hanno apprezzato la possibilità già offerta dal Vectrex, grazie al monitor incorporato, di poter scindere l'accoppiamento televisivo dal gioco, così del computer vuol con una consolle.

ARRIVA FOTOQUELLE

I videogames fanno proprio gola a tutti. Per distribuirli, ossia per portarveli a portata di mano, ci si sono messi tutti: librai, discografici, elettrodomestici. E la volta del circuito Foto Quelle, un'organizzazione di vendita di foto-cinema-video con migliaia di point vendita in tutto il mondo, e 24 in Italia.

Questo gigante pare abbia fatto le cose proprio per benino, dal senso che ha stipulato accordi con tutte le principali marche e non solo con quella o con quell'altra, giusto quel tanto da poter dire "anch'io c'ho i videogiochi".

A Foto Quelle dunque, troverete Amivision Atari, Intellivision Tigervision, CBS Image, Spectravision e così via.

Naturalmente i giochi sono in dimostrazione, e potrete provarli a vostro piacimento. Beh, benché non sia certo la prima, ben arrivata anche a Foto Quelle.

ARRIVANO SEGA, XONOX E WICO COMMAND

Ritorno in grande stile della Melchioni sul mercato italiano dei videogiochi: dopo avere perso l'esclusiva per la distribuzione in Italia dei giochi Atari, la dura rilasciata che ha abbandonato il settore: sarà la distributrice ufficiale per il nostro paese dei giochi Sega, del Double Ender della Xonox e dei joystick a comandi Wico.

La Sega è una delle case indipendenti più importanti negli USA. Ne avevamo già parlato nel numero 3, tra le mille e mille meraviglie del CES di Las Vegas, ricordate? L'elenco dei suoi giochi è vasto e di tutto rilievo: tra i molti citiamo Tac-Scan e Thunderground due giochi spaziali, Buck Rogers e Congo Bongo, due avventure cosmiche e tropicali, e per finire ciascuno dedicato Star Trek, videogiochi ispirati alle avventure cinematografiche e televisive delle astronave Enterprise, del capitano Kirk e di mister Spock, impegnati in battaglie all'ultimo sangue contro i mortali Klingons. In America questo gioco è stato reso compatibile con Atari 2600 e 5200, Atari computers 400 800 e 1200, Commodore Vic 20, Texas Instruments 99/4A e Intellivision.

I giochi della Xonox vengono invece "Double-Ender" hanno cioè una doppia entrata per due giochi differenti. Eccoci i titoli: Chuck Norris/Hercules, Spike's Peak/Ghost Manor, Lancelot/Robin Hood e la normale cartuccia gioco (normale nel senso di Single Ender) Thunder the Barbarian.

I singolarissimi joystick della Wico saranno invece la felicità di tutti i videogiocatori a cui i normali joystick Atari di serie non bastano più. Ce n'è per tutti i gusti, da comandi a leva multipici e trackball (comandi a sfera) per Atari, a tastiere combinate al joystick per Intellivision e Colecovision. È in fase di realizzazione un nostro grande servizio con le prove e le caratteristiche dei migliori comandi attualmente in circolazione.

L'ATTESA SI CONCLUDE

Di che cosa stiamo parlando? Ma naturalmente di quella che potrebbe aver attraversato qualche possessore di base Colecovision, preoccupato per la mancanza di un numero di giochi adeguato all'importanza della sua console. Se l'annunciato sono comparse su queste stesse pagine riguardo ai 6 nuovi giochi di prossima distribuzione nel nostro paese non è bastato a figurare tutti i dubbi e la perplessità a tale proposito, sentite un po' che cosa sta succedendo oltreoceano.

Un nutrito ed importante gruppo di case indipendenti sta lanciando versioni di giochi molto famosi compatibili con il sistema Colecovision, questi nuovi concorrenti appaiono decisamente agguerriti: con le nuove cartucce viene aumentato anche il periodo di attesa di circa 18 secondi per il caricamento. D'accordo: si tratta di dettagli, ma anche i particolari hanno una loro importanza. Sentite un po' che novità!

La Imagic sta realizzando una versione per Coleco del famoso gioco Nova Blast che presumibilmente presenterà una grafica degna dell'accoppiata Coleco-Imagic.

Si parla anche dell'adattamento di Miner 2049er mentre anche la Starpath sta dando sugli allori del suo Supercharger per Atari VCS: appaiono impetuosamente versioni Colecovision dei giochi più importanti. Il più urgente dei quali sembra essere lo stupendo Escape from the Mindmaster.

Anche la Sidney Development Company, un'azienda canadese specializzata in software, sta realizzando una versione Colecovision dei suoi giochi Evolution e Quest for time. Tra le iniziative più attendibili, quella che dà la Parker ed altre importanti firme come interessate ad entrare anche loro nel "gioco".

IMAGIC E IBM A BRACCETTO

Dopo l'arrivo in Italia dei giochi Imagic per il VIC-20 (annunciato in queste pagine) ecco un'altra notizia giunta in redazione dagli USA poco prima di chiudere il numero. L'Imagic produrrà software ricreativo per il personal computer IBM. Il primo ciclo, che dovrebbe entrare in distribuzione ai primi di gennaio sarà l'inedito arcade Demon Attack. La resa del gioco sul computer IBM evidenzierà, a quanto dato dall'Imagic, un doppio schermo, maggiore profondità, più dinamica nel gioco e grafica eccezionale. Tutto ciò è possibile grazie alla combinazione tra l'hardware IBM e la specializzazione dell'Imagic nel software. L'Imagic esporrà inoltre altri giochi per il personal IBM e software educativo al CES di Las Vegas in gennaio.

Questo accordo è stato voluto, dice il comunicato Imagic, dall'IBM che voleva che si rendesse disponibile del software ricreativo di qualità contemporaneamente all'introduzione dell'hardware. Secondo Bruce Davis presidente dell'Imagic, un gruppo di designer sta da tempo lavorando a questo progetto, ma "parte del nostro accordo con l'IBM era di assoluta riservatezza per quanto riguarda la progettazione e di conseguenza fino ad ora non abbiamo fatto di chiarazioni pubbliche a questo riguardo".

Nuovo da ACTIVISION®

Lemozionante battaglia di mezzi corazzati sempre vincente nelle Video-Hit USA

ROBOT TANK™

Allarme! I carri armati nemici hanno eluso il COMMAND-CONTROL e stanno avanzando minacciosi, travolgendo ogni resistenza.

Sono macchine da guerra modernissime, dotate di armi micidiali, a cominciare dai cannoni-laser.

Tocca a voi scendere in campo per fermarli.

Ma, attenzione: sarà dura! Dovrete lottare notte e giorno non solo contro i nemici ma anche con le condizioni del tempo e del terreno che cambiano in continuazione...

ACTIVISION. è tal parte del gioco
Activamente

ACTIVISION sono distribuiti in Italia da **miwa** trading s.r.l.
MILANO PORTA Strada 7 Palazzo 11 20089 ROZZANO (MI) tel. 8256219-22

VIDEOGIOCHI IN TV

La televisione intesa come emittente televisiva sta lanciando al contrattacco. Dopo i cartoni animati di Pac Man è arrivata la volta di un vero e proprio programma televisivo — anzi due — dedicati ai videogiochi. Si chiamano Starcade e The Video Game Challenge. Starcade combina le tradizionali domande e risposte del quiz televisivo con delle prove d'abilità su veri giochi a gettone. Lo svolgimento del gioco è abbastanza lineare e semplice ma il divertimento non manca. I due concorrenti devono prima rispondere ad una serie di domande basate interamente sui videogiochi. Il vincitore può scegliere uno dei cinque giochi da bar in studio per quella prova e sfidare l'avversario per un tempo limitato di 50 secondi. Il vincitore potrà cercare di vincere un bonus di punti identificando una serie di schermi di videogiochi. Questo procedimento si ripete per altre tre volte e alla fine il concorrente con il maggior numero di punti verrà dichiarato campione.

The Video Game Challenge è invece un programma di attualità. C'è naturalmente una gara, ma la parte più importante del programma sono le notizie, i consigli di strategia, le novità e le classifiche dei giochi da bar e da casa. La gara si svolge tra due concorrenti per tutto il corso del programma (che dura mezz'ora) e comincia con l'inizio del programma. Periodicamente nel corso del programma il conduttore ritorna alla gara spiegando i diversi aspetti strategici che possono intervenire nel gioco. Alla fine il vincitore si porta a casa il videogioco su cui ha giocato. L'altra parte del programma consiste invece in consigli e trucchi dato da giocatori, interviste di rettamente sulle sale gioco, recensioni di nuovi giochi e prodotti per console e home computer e, in chiusura, una classifica dei giochi più giocati (tratta dalla rivista di settore Play Meter) e dei giochi più venduti (tratta da Billboard).

È in Italia? Possibile che a nessuno venga in mente di fare un bel programma sui videogiochi? Con tutte quelle che mandano in onda un programma del genere ci starebbe benissimo.

NUOVI GIOCHI PER IL COLECOVISION

Continua ad aumentare la possibilità di scelta dei possessori di console Colecovision. È annunciato l'imminente apparizione sul mercato di Space Fury, Pepper II, Space Panic, Looping e Donkey Kong Jr.!

Space Fury è un gioco spaziale in cui, posti ai comandi di un'agguerritissima astronave dovrete respingere l'attacco convergente di forze spaziali extraterrestri. La battaglia si compone di diverse fasi ognuna più impegnativa della precedente.

Pepper II è un singolarissimo gioco in cui dovrete muoversi lungo un tracciato labirintico alla ricerca di magnifici tesori, sfuggendo contemporaneamente alla insidia arrecatavi da un paio di occhi vaganti e da un invincibile Stregoscarabeo. Ma, come in tutti i giochi di questo tipo è prevista la possibilità che vi possiate prendere le vostre rivincite, rincorrendo gli occhi inseguitori.

Space Panic è un nuovo gioco di arrampicamento spaziale: la vostra missione sarà questa volta quella di eliminare gli estraneo Mostri Spaziali facendo muovere il vostro cosmonauta su i meandri di un intricatissima struttura con travi, scale e botole.

Con Looping potrete soddisfare la vostra aspirazione di diventare un formidabile pilota di aeroplani. Con il vostro jet sarete costretti ad ogni genere di evoluzione per giungere alla fine di un percorso perversissimo: nell'ultima fase vi attende addirittura un labirinto sotterraneo pieno di vulcanelli e mortali avversari!

Dulce in fundo, arriviamo al celeberrimo Donkey Kong Jr. la continuazione dell'avventura di Donkey Kong e di Mario il falegname. Il terribile scimmione, ormai sconfitto ed imprigionato in una gabbia dal suo nemico, ha una sola possibilità di salvezza: suo figlio Junior deve riuscire ad arrampicarsi fino alla sua prigione afferrando chiavi, arrampicandosi e lanciandosi da un albero all'altro, anche evitando i tradizionali ostacoli rampicantoli, questa volta costituiti da funeliche mortifere assassinate.

Beh, che ne dite? Cinque bei piatini per gli affamati di novità. A voi la scelta!

bytes

Bene 1984 è tutto, tanto per ricominciare. Tirato il prevedibile sospiro di sollievo visto che l'anti-utopia di George Orwell non si è avverata, mugugniamo ufficialmente il secondo anno di vita di VIDEOGIOCHI. Se il brontolio si vede dal rumore, il successo di una rivista si vede dalle vendite e dalla lettera che nasce nel in tutti e due campi non possiamo lamentarci, anzi. L'83 è sono un anno da "top score" per VG ed è sono merito vostro: quindi un grazie di cuore da parte di tutti quelli che lavorano per farvi trovare ogni mese (ehm, ehm.) Videogiochi nella vostra edicola... Ma torniamo alle classe e veniamo al vodo. E appena finita l'abbuffata natalizia e tra non molto saprete come è andata, in Italia e nel mondo: sarà il modo migliore per tastare il polso al mercato e capire se i videogiochi tirano ancora (come noi crediamo) oppure sono in declino (come pensano altri). In attesa di questa due portante dare un occhiata alrededor per vedere le novità che hanno movimentato il periodo invernale pre-natalizio e che arricchiranno il vostro Paese in questo primi mesi dell'84. L'Atarisoft distributore di software per computer dell'Atari, ha fatto il suo debutto in USA con programmi per i Commodore VIC 20 e 64, il TI 99/4A, l'IBM e l'Apple II. Finalmente anche i possessori di questi home computer potranno cimentarsi nei "classici" dei videogiochi quali Pac-Man, Donkey Kong Centipede Defender Robotron, 2084 Stargate e Dig Dug (alcuni di questi titoli, anche se al momento di andare in stampa non sono stati annunciati, sono disponibili anche per le consolle ColecoVision e Intellivision). Sempre in tema di computer l'Activision ha messo in commercio i suoi due primi titoli per home computer Atari, Kaboom e River Raid (quest'ultimo è rivedibile e corretto con diversi elementi nuovi, non presenti nella versione per il 2600). Grandi manovre in previsione del Natale anche per la Sega (che fra l'altro è stata acquistata di recente dalla Bally) che sta invadendo il mercato domestico con adattamenti dei suoi stessi giochi e pattese. Tra i titoli disponibili vi sono Star Trek, Congo Bongo e Buck Rogers Planet of Zoom. Anche la Sega ha resi disponibili i suoi titoli per diversi sistemi per videogiochi e per home computer. Anche nel campo degli "arcade games" non mancano le novità. La più interessante e senza dubbio il nuovo gioco della Bally/Midway ispirato al film Tron. È il secondo della serie e dalle foto degli schermi che abbiamo potuto vedere è sensazionale: il titolo è Disc of Tron e il gioco è simile alla versione Intellivision Tron Deadly Discs. Il giocatore deve combattere e sfuggire di dischi d'energia come il (ardetta Sark restando in equilibrio su dei dischi fluttuanti che sono il "pavimento dell'arena di combattimento. Altra novità da poco in circolazione in sale giochi, bar e lavanderie a gettone è Black Widow dell'Atari. Divisione Coin-Op: è un gioco che dovrebbe piacere agli amanti di Tempest: come Tempest anche Black Widow è un gioco con grafica a vettori... Diquattromiro legale: un altra causa riguardante una società di videogiochi ha fatto il giro dei giornali americani; sotto accusa è l'Activision, ma questa volta l'accusatore non è l'Atari, bensì la Seaquest International, un gruppo di cercatori di tesori che qualche anno fa cercò di recuperare un galeone spagnolo con tesoro annesso (sembra). Non gli è piaciuto che l'Activision usasse la parola Seaquest (che vuol dire tesoro marina) come titolo di un suo recente gioco. Adesso ci manca che gli eredi di Tommaso More (Thomas Moore) facciano causa alla Mattel per il gioco Utopia (Moore scrisse un libro intitolato Utopia) e che Nel suo Fuqua faccia causa all'Atari per il gioco Pole Position e poi siamo al completo... Per concludere un trucco per migliorare la precisione prensioni a Decathlon del l'Activision, è stato scoperto da Ken Osten, famoso videogiocatore americano facendo una prova dei diversi joystick in commercio in USA. Uno dei tre joystick Zircon, la Z-Stick, ha la capacità di far ruotare a velocità ridotta gli oggetti sullo schermo schiacciando il secondo dei due pulsanti di cui è provvisto. Nel Decathlon avviene invece il contrario: schiacciando il pulsante di velocità ridotta, il vostro atleta va più veloce. Questo perché la capacità di velocità ridotta attiva automaticamente e istantaneamente il comando del joystick... Questo è tutto, by now. Arrivederci alla prossima puntata di Bytes, naturalmente su Videogiochi.

Mr. Byte

GUANTI DA COMPETIZIONE

Le novità curiose e di dubbia utilità che vengono periodicamente proposte ai più accaniti videogamer si susseguono ad un ritmo vertiginoso. Siamo rimasti colpiti da una serie di guanti specificamente concepiti per i videogiochi, soprattutto per la curiosa storiellina con cui vengono presentati ai potenziali acquirenti. State un po' a sentire.

La signora Carmel Delaney un'ansiosa madre di famiglia, per tutta la scorsa dell'a Festa della Mamma aveva trepidamente atteso il ritorno del figlio. Quando finalmente questo si ripresentò a casa, lo fece con le mani completamente piagate per la sproposito uso del joystick appena comprato in sala giochi. Fu allora che la signora Delaney pensò bene di preparare per il figlio un bel paio di guanti adatti, sia le dita nuore per non pregiudicare la sensibilità dei polpastrelli. Il successo fu tale che i questi furono prodotti in serie e su larga scala, in tre formati e con un ampia gamma di colori a disposizione. Ora questi guanti, i Video Pro Glove sono in vendita in tutti gli Stati Uniti, Hawai ed Alaska. Chi di voi pensa di non potersi fare assolutamente a meno può rivolgersi a Dan Kelly Warehouse Box 33663 New Orleans, LA. 70133. Dite pure che vi mandiamo noi di Videogiochi!

VIDCOM/MI

L'OPINIONE DI PELÈ

Pelè, il più grande calciatore della storia del football, era a Cannes per fare un po' di pubbliche relazioni a favore dell'Atari, società della Warner proprietaria anche della squadra dei Cosmos in cui militò Pelè qualche anno fa. Ha partecipato al cocktail stampa dell'Atari e ha fatto brevi apparizioni nello stand Atari al Palais des Festival. Tra le altre cose ha anche espresso la sua opinione sui videogiochi, sentiamola "Mi piace moltissimo giocare con i videogiochi. Una volta che sto facendo una bella partita, dimentico tutte le mie preoccupazioni. Eccetto una! Mio figlio undicenne, Edson. È tanto bravo che non riesce mai a batterlo. Anche a pallone". Naturalmente dopo aver espresso la sua opinione sui videogiochi, poteva dimenticarsi dei computer? Certo che no.

Ecco qui cosa ha detto dei computer: "Credo che il futuro del mondo sia nei computer. Il mio consiglio ai giovani giocatori, come mio figlio, è che i computer sono come lo sport. Usateli soltanto per fare cose buone. Ne guadagneremo tutti."

VIDEOGIOCHI

Tra le tante manifestazioni collaterali svoltesi a Cannes durante il Mijid, una tra le più interessanti era una conferenza dibattito intitolata "Videogiochi e creatività". Tra i partecipanti personaggi come Ihor Wolosenko, presidente della Synapse Software, Chris Crawford dell'Atari e André Detechcq, direttore del centro di formazione informatica di Parigi.

Tra le tante cose dette riportiamo due interventi di Chris Crawford e Ihor Wolosenko. Crawford ha posto l'enfasi sul bisogno di comprendere l'importanza della "giocabilità" di un gioco, dicendo che, oltre a tutto quello che un gioco può avere, la giocabilità è l'aspetto più importante.

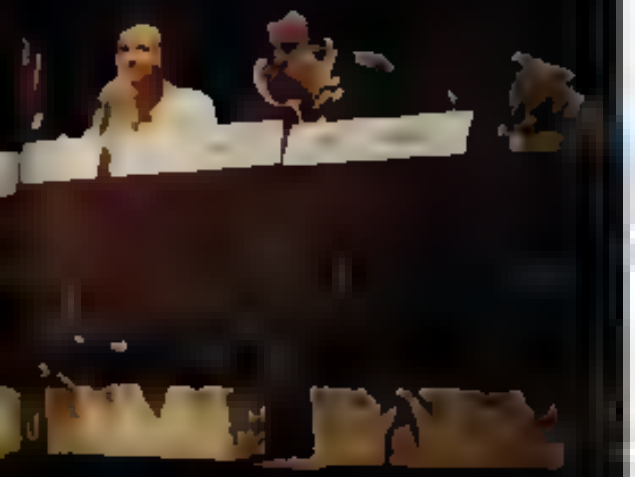
MIJID

JID 83

CREATIVITÀ

Crawford ha definito la giocabilità come "il bisogno di coinvolgere il giocatore a qualunque livello nella meccanica del gioco"

Wolosenko ha invece sottolineato l'esigenza che un videogioco abbia un'attrazione emotiva per il giocatore. "Un buon gioco mette in ballo tutti i sensi", ha detto, "ma senza un coinvolgimento emotivo — senza una qualche forma di attrazione emotiva — un gioco non avrà successo. Il contatto, il piacere estetico, la rapida risposta fisica: tutti questi elementi sono importanti. Ma se si trascurano le emozioni si perde il giocatore"



Nello stand della Milton Bradley e del suo diletto Vectrex c'era anche una fila di VCS. Che ci facevano? Servivano per dimostrare i nuovi comandi "Power Arcade" prodotti dalla Milton Bradley per essere usati con il VCS Atari.

Si tratta di due comandi periferici in grado di offrire al giocatore un controllo manuale senzaprecedenti. Si chiamano Flight Commander e Cosmic Commander. Il primo simula la sensazione di trovarsi nella cabina di pilotaggio di un aereo da caccia. Il comando ha la forma di una mitragliatrice con mirino, pulsante di fuoco e funzionamento a due mani. Il comando vibra come una vera mitragliatrice ogni volta che si inquadra il bersaglio e si spara.

L'altro comando, Cosmic Commander riproduce la sensazione di pilotaggio di una astronave. Anche qui il giocatore sente le vibrazioni del comando ogni volta che spara con i suoi cannoni laser. Inoltre ad ogni colpo sparato, il pannello di controllo lampeggia.

I due comandi periferici saranno venduti insieme alle cartucce-gioco (ovviamente compatibili Atari) ad essi abbinate. Flight Commander è abbinato a Spitfire Attack un gioco a sei livelli di difficoltà che consente al giocatore di affrontare — in soggettiva — caccia nemici e batterie contraeree. Survival Run, il gioco abbinato al Cosmic Commander, è un gioco a cinque livelli di difficoltà ed ambientazione spaziale in cui il giocatore cerca di attraversare un labirinto di tunnel per portare a termine la missione affidatagli: trovare e distruggere l'avamposto Drogiana.

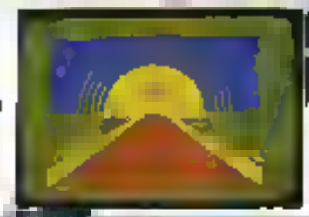
VIRGIN: DAI DISCHI AI COMPUTER

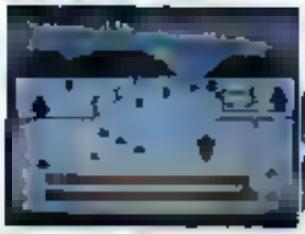
ICHIMO

Molti di voi conosceranno la Virgin come casa discografica. Culture Club, Human League, Heaven 17, Mike Oldfield e Devo sono alcuni dei suoi artisti. Da oggi cominciate a considerarla anche come softwarehouse, o meglio come produttrice di programmi per computer.

A Cannes la Virgin Games (così si chiama la divisione "informatica") ha fatto la sua prima apparizione pubblica al di qua della Manica, ma in Inghilterra è operante già dal febbraio 83. Per quanto riguarda l'Italia non è ancora stata decisa una data di introduzione, ma è certo che i giocomputer Virgin prima o poi arriveranno anche da noi.

Attualmente il catalogo della Virgin Games è composto da trentasei titoli compatibili con i computer più diffusi nel Regno Unito (precisamente 14 giochi per lo Spectrum, 3 per il Vic 20, 10 per il BBC B, 4 per il Dragon, 2 per il TI 99/4A, 2 per Commodore 64 e 1 per l'Oric). La "Virgin", come si ha detto Nick Alexander, responsabile della Virgin Games, "vuole riproporre nel settore del software per





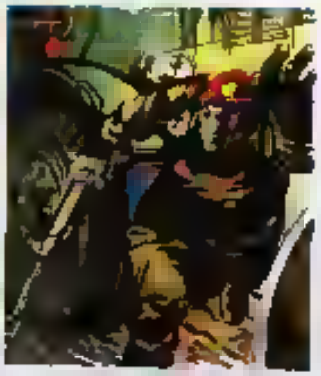
rgin MES

computer lo stesso metodo di lavoro della Virgin Records. I game designer, come i musicisti, sono artisti free lance che ci offrono la loro opera in cambio di percentuali sulle vendite e una certa cifra al momento della firma del contratto"

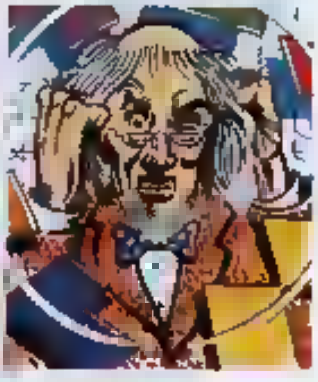
"Crediamo che sia il modo migliore di lavorare perché offre le migliori possibilità di apporti creativi" continua Alexander.

Ma le novità vere e proprie sono proprio i programmi. I primi otto titoli prodotti dalla Virgin Games (su supporto musicassetta) contengono su un lato il programma e sull'altro della musica di Steve Hillage adatta al gioco in questione. I giochi più recenti non hanno musica ma questo non vuol dire che quei primi otto titoli rimarranno un esempio "una tantum", ci ha garantito Alexander. "La Virgin è interessata alla musica e al software perché sono prodotti simili visto il pubblico a cui sono destinati e ritorneremo quasi sicuramente a riproporli insieme"

GOLF


LOSIX

RACING MANAGER


XOMP

UN CONSIGLIO DA ESPERTO

Chris Crawford, il capo del game designer per computer dell'Atari, era a Cannes per presentare il suo nuovo gioco "Excalibur" basato sulla storia di Re Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda. Il gioco è complicatissimo e per scriverlo (in codice macchina ovviamente) ci sono voluti ben venti mesi. Ma non è per questo che Crawford è fiero di "Excalibur" ma perché per la prima volta nella storia dei giochi Atari il suo nome figura nella sequenza di presentazione del gioco insieme ai nomi cifrati degli altri designer che hanno collaborato con lui.

Ma Crawford non è passato a Cannes solo per presentare il suo nuovo gioco ma anche per dare qualche consiglio ai videomaniaci notambuli. Non giocate mai prima di andare a dormire. Vi mette in tensione, producete adrenalina, l'immagine dello schermo si fissa sulla retina e se marciste a dormire non sognerete altro che videogiochi"

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI A CANNES

A Cannes, nella prima settimana d'ottobre, è tenuto il I° MIJID, ovvero mercato internazionale del videogioco, personal e home computer. Organizzato parallelamente al Videom (il mercato internazionale della videoregistrazione, giunto quest'anno alla nona edizione), il Mijid è il primo vero momento di incontro e riflessione della situazione europea dell'informatica domestica. Non ha forse avuto il successo di pubblico e la partecipazione di operatori del settore che ci si aspettava, ma è stato comunque un esperienza positiva che, con le dovute modifiche potrebbe costituire negli anni a venire il riferimento europeo del settore.

È già nelle intenzioni degli organizzatori, raccolte confidenzialmente dal nostro inviato nel giorno di chiusura, modificare la prossima edizione facendola diventare un vero e proprio mercato di programmi per home computer, accessibile anche al programmatore dilettante che abbia realizzato in proprie programmi validi ma che per ragioni piuttosto evidenti non è in grado di commercializzarli.

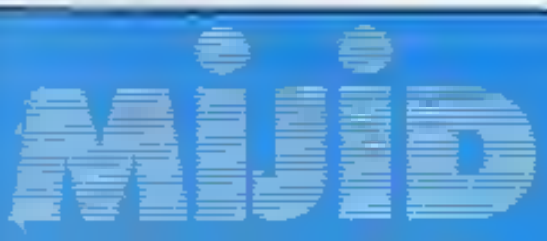
ARRIVA IL GIOCO DA BAR PORTATILE

Non sempre le migliori idee vengono dalle grandi case. L'Activision quando nacque e lanciò l'idea del software per videogiochi era, ad esempio, una piccolissima società.

Altrettanto piccola è la M.A.H.T. (Materiel Automatique de Haute Technicité), società francese con sede sulla Costa Azzurra, ma questo non le ha impedito di avere una grande idea. La M.A.H.T. presentava infatti nel suo stand un sistema per videogiochi piuttosto particolare. Prima che qualcuno cominci ad urlare "No, un [illegible] una crisi nervosa, continuate a leggere.

Il sistema della M.A.H.T., dicevo, è molto particolare. È un sistema che presenta una qualità grafica ed alcuna risoluzione identica a quella dei giochi da bar (ho detto identica e non simile, badate bene). Anche i comandi (joystick e pulsanti) sono identici, in forma e robustezza, a quelli usati nelle macchine "arcade".

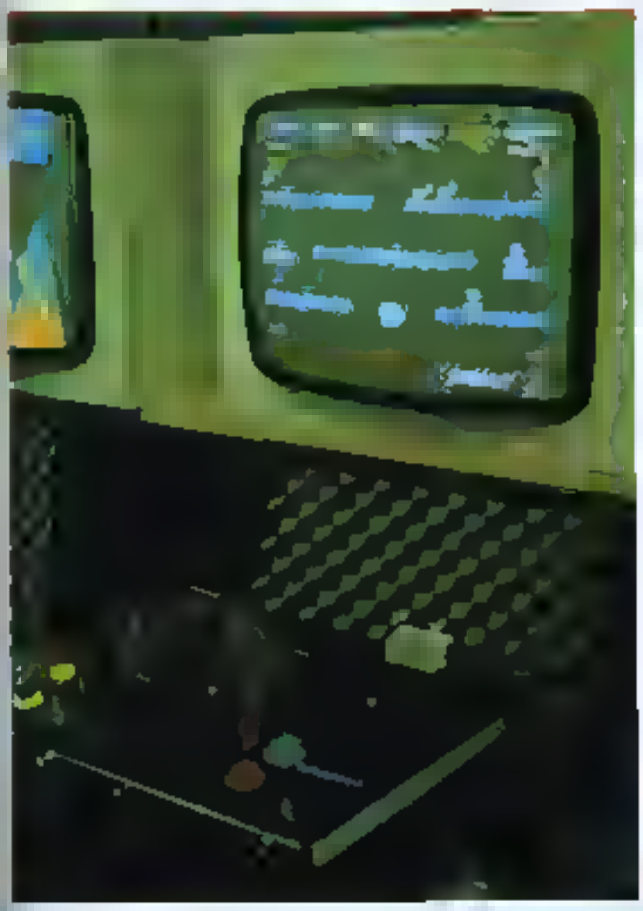
Attualmente il software che "gira" sulla macchina prodotta dalla M.A.H.T. (che incorpora un computer con 120 K di memoria) è tutto di origine giapponese: in effetti i giochi che abbiamo visto non sono altro che gli stessi giochi presenti sui bar di mezzo mondo. Tra i giochi in [illegible] esempio Moon Ranger, Mario Bros, e altri che per la definizione dell'immagine e la resa colore non hanno pari in nessun altro sistema domestico conosciuto su



Sarà possibile contattare i vari distributori di programmi per home computer e videogiochi e sottoporre loro le proprie creazioni. Se le informazioni che abbiamo raccolto e on verranno smentite nei mesi a venire, il prossimo Mijid sarà in occasione che nessun programmatore hobbista (sempreché abbia qualcosa di valido da offrire) dovrà farsi scappare.

Sarà comunque nostro compito tenervi informati su qualunque sviluppo della situazione.

Nel frattempo occupiamoci del presente cioè di questa prima edizione del Mijid. Le novità non erano molte ma non per una mancanza di prodotti nuovi ma per il semplice fatto che il nostro inviato le aveva già viste al Consumer Electronics Show di Chicago e riportate sul numero 7 di Videogiochi. La novità però è che molte delle cose viste oltreoceano a giugno sono finalmente arrivate sul continente europeo quindi la data di introduzione in Italia si fa sempre più vicina.



questo pianeta.

Ma l'originalità del sistema M.A.H.T. (che non ha ancora un nome) non è finita qui. Anzi

L'idea infatti non è di lanciarlo sul mercato come un altro videogioco da casa, ma di distribuirlo alle stesse mode delle apparecchiature professionali da discoteca. E cioè i proprietari di questi apparecchi potranno sceglierli sia a professionisti (come night club, bar ecc.) che a privati che vogliono, ad esempio organizzare una festa ed offrire agli invitati il massimo della tecnologia disponibile nel campo dei videogiochi.

A quanto ci ha detto Jean-Robert Commarieu della M.A.H.T. non è stato ancora deciso se verranno vendute le "macchine" con gioco incorporato oppure se come per i videogiochi da casa, sarà possibile acquistare i giochi come software separato per il sistema.

Le macchine esposte al MIJID erano dei prototipi (erano alloggiati in una specie di valigetta ventiquattrore sovradimensionata). I modelli definitivi saranno comunque pronti entro breve visto che la commercializzazione dovrebbe avvenire la prossima primavera. Commarieu non ha potuto (o voluto) dirci se qualche operatore italiano si era interessato al sistema M.A.H.T. ma ci ha assicurato che è loro intenzione essere presenti anche nel nostro paese. Lo speriamo e rimaniamo in attesa pronti ad organizzare una festa appena arriveranno.

IL MERCATO EUROPEO PROSSIMO VENTURO

Il Mijd è una manifestazione per addetti ai lavori, più che naturale quindi che si parlasse oltre che delle varie novità anche di economia di mercato.

Videogiochi è sempre stato attento a riportare notizie e informazioni anche su questo argomento che, a differenza di quanto si creda, interessa molto anche i nostri lettori. Durante il Mijd sono stati resi noti dei dati sul mercato europeo dei videogiochi e degli home computer, raccolti in una ricerca condotta per conto del Mijd dalla società Intelligent Electronics. Riportiamo alcuni brani del testo pubblicato sul quotidiano del Videoform/mijd più alcune tabelle sulle prospettive del mercato.

"Nella maggior parte dei paesi europei il mercato dei videogiochi sta cominciando ora, quindi gli effetti del cambiamento che sta avvenendo a livello mondiale saranno subito evidenti. Mentre negli USA e anche in Inghilterra il boom dei videogiochi è durato due o tre anni prima dell'avvento degli home computer, il cambiamento negli altri paesi europei sarà più rapido. Ad esempio in Francia, le vendite di computer nel 1982 hanno raggiunto a malapena il 25% di quelle dei videogiochi, ma già nel '73 c'è la possibilità che eccedano quelle dei videogiochi. Lo stesso dovrebbe avvenire negli altri paesi europei al più tardi nel 1984". "Anche tenendo conto del declino nel mercato mondiale dei videogiochi, i paesi sud-europei, come ad esempio la Spagna e l'Italia, dovrebbero mostrare un incremento rispetto al 1982, mentre i mercati nord europei già saturi dovrebbero rimanere fermi o tutt'al più mostrare segni di (leggero) declino". Il testo continua dicendo che, sia a livello di vetrine di negozi, sia a livello di pubblicità e attività promozionali, l'home computer comincerà da quest'anno a erodere veramente il mercato dei videogiochi. In pratica al videogioco lentamente si sostituirà l'home computer.

In conclusione, secondo Intelligent Electronics "nel 1990 gli home computer saranno in una forma o in un altra popolari e diffusi quanto i televisori oggi. Saranno ancora usati per buona parte come strumento di intrattenimento ma data la rapidità di sviluppo tecnologico è impossibile predire per cosa altro verranno usati".

Per quanto riguarda la tabella, è interessante notare che il declino della vendita delle consolle è compensato dall'aumento nella vendita delle cartucce-gioco. Questi dati non fanno che confermare una semplice realtà: una volta che la gente ha acquistato le consolle ha bisogno di giochi da giocare. In netta progressione sono invece le vendite degli home computer sia in America che in Europa, nonché le vendite del software ad essi dedicato che hanno quasi raggiunto, in cifre, la vendita delle cartucce-gioco. Ultima interessante notazione che si può trarre dalla tabella riguarda il prezzo medio degli home computer che sia da una parte che dall'altra dell'oceano stanno diventando sempre più economici.

Infine per quanto riguarda l'84, l'Intelligent Electronics prevede un fatturato globale USA+Europa di quasi 5 miliardi di dollari (videogiochi e home computer) che sommato con le stime relative al Giappone dovrebbe raggiungere la cifra totale di 7 miliardi di dollari (ovvero diecimila miliardi di lire). Non male, vero?

VIDEOGIOCHI

VOLUME DI VENDITE IN MILIONI DI UNITÀ	ENTRATE DEI PRODUTTORI IN MILIONI DI DOLLARI		
	1981	1990	1984
Stati Uniti			
Volume di vendite delle consolle	4,8	7,8	5,8
Entrate	575	900	648
Penetrazione (riferita alle abitazioni con TV)	3,0%	15,9%	19,0%
Volume di vendite delle cartucce	50	70	72
Entrate	800	1000	900
Europa			
Volume di vendite delle consolle	0,7	1,5	1,0
Entrate	80	180	144
Penetrazione (riferita alle abitazioni con TV)	1,2%	2,2%	5,5%
Volume di vendite delle cartucce	3,5	8,0	15,0
Entrate	56	100	220
Totale			
Volume di vendite delle consolle	5,2	8,4	7,2
Volume di vendite delle cartucce	38,5	78,0	87,0
Entrate	1301	2510	1811

HOME COMPUTER

VOLUME DI VENDITE IN MILIONI DI UNITÀ	ENTRATE DEI PRODUTTORI IN MILIONI DI DOLLARI		
	1981	1990	1984
Stati Uniti			
Volume di vendite dei computer	0,8	3,0	0,5
Entrate	800	500	900
Prezzo medio	280	280	180
Europa			
Volume di vendite dei computer	0,3	0,8	1,0
Entrate	45	120	900
Prezzo medio	150	107	140
Totale			
Volume di vendite dei computer	1,1	3,8	2,0
Entrate	245	800	1124
Entrate dei produttori di software dedicato computer	55	800	430
Entrate totali	310	900	1554

NUOVO
T DAGLI U.S.A.

COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI.
E' JUNGLE HUNT.
L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne ha da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®

ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

a che Ci
Giochian

Pinballi, foreste marini, labirinti appena un po' più sicuri — ma mica tanto — pioggie di detriti solari, poi di nuovo una foresta labirinto, ma d'asfalto stavolta, nel traffico caotico di una città (bella, a colori e tridimensionale) in caccia di ambasciate col carpire importanti segreti. Poi il vuoto, signori, un videogame con lo schermo pulito, pulito, sta a voi farlo, ma ecco che vi

nientepopodimeneche l'Uomo Ragno, proprio lui, di nuovo in città quindi Città-campagna, il contrasto è fin scontato, ma la nostra vicenda campagnola è ben nota, sono i tre porcellini pazienza, ragazzi un giochetto anche per i vostri fratellini glielo volete lasciare o no? E poi guardate che non è mica tutto facile... Sando al Lupo Cattivo, vi aspetta

centro invasori spaziali, abbastanza originale da meritare di essere recensita, prima di giungere al gran finale, la celeberrima coccinella Lady Bug, che entra la casa, poiché è disdicevole che una signora passi tutta la sua vita nei bar e nelle sale gioco. Questa, mi sintesi, la pazza carrellata fra le novità dei videogames. sul vostro Videogiochi, naturalmente!

FATHOM

IMAGIC — **VCS**

PREZZO L. 79.000

Un fatto increscioso turba la tranquillità degli oceani. Nepina, la sirena figlia prediletta del dio Nettuno, è stata rapita dai titani che l'hanno imprigionata in una gabbia sul fondo del mare. Sarà uno dei più fedeli cortigiani del re dei mari, Proteo, a tentare di liberarla. Il che equivale a dire che dovrete pensarci voi.

IL GIOCO

Fathom è un gioco multischermo: alcuni dei suoi schermi sono subacquei, e per avervi accesso il protagonista deve assumere le sembianze di un delfino; i rimanenti schermi sono accessibili soltanto sotto forma di gabbiano.

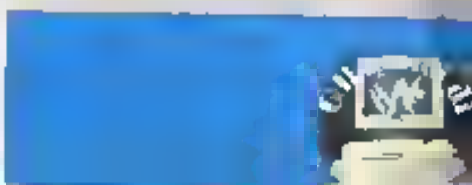
Il delfino Proteo mista la sua missione tuffandosi in acqua alla ricerca di cavallucci marini; appena ne avrà catturati a sufficienza, comparirà di fianco al segnapunti l'immagine stilizzata di un uccello: solo allora potrà riemergere, solcare i cieli, e far scomparire le nubi che li offuscano. Quando al contrario comparirà il simbolo del delfino, dopo aver fatto scomparire un numero sufficiente di nubi, Proteo si potrà tuffare in acqua e dirigersi a liberare Nepina.

Il vostro obiettivo è quello di toccare le nubi e i cavallucci marini di tre particolari schermi facendo apparire una stella che, una volta raggiunta, dà diritto al possesso di un pezzo del tridente di Nettuno. Solo dopo aver ricomposto l'intero tridente si potrà far scomparire la gabbia in cui è tenuta prigioniera Nepina. Ogni volta che riuscirete a liberare la sirena, il gioco ripartirà con un livello più difficile, dato che il campo di azione si farà man mano sempre più vasto: si aggiungerà ai precedenti uno schermo sottomarino, ed a sinistra dello schermo di partenza comparirà un vulcano con due nuovi schermi di superficie, ed ogni sesto di schermi sarà pieno di nuvole si accrescerà di una unità.

COMANDI

Non è facile destreggiarsi con i comandi: né in acqua né in aria.

Per manovrare il delfino occorre premere contemporaneamente il tasto rosso: per far volare il



gabbiano si utilizza un sistema originale, suggerito dal gioco da bar jump: ad ogni pressione del tasto corrisponde un battito d'ali: per prendere quota occorre quindi premere il pulsante con un buon ritmo; per planare a terra è sufficiente rilasciarlo. La leva del joystick regola la direzione di movimento del protagonista.

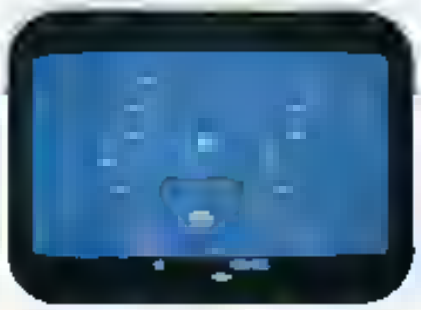
Occorre molta perizia per superare i vulcani, dai loro crateri esce infatti alternativamente una palla di fuoco a destra ed una a sinistra. L'unico modo efficace ed "economico" per oltrepassare questi schermi è farlo in due fasi: dapprima mettere il gabbiano sopra la palla incandescente più vicina non appena questa è rientrata nel cratere, poi immediatamente dopo che anche la seconda palla è scomparsa, schizzare dalla parte opposta.

PUNTEGGIO

Proteo inizia la sua missione con una dotazione di 50 punti. Col passare dei secondi il suo punteggio cala, quando il segnapunti sarà giunto a zero Proteo scomparirà e la partita avrà termine.

Si guadagnano punti catturando i cavallucci marini e solcando le nuvole quando sono ancora colorate: dopo un determinato periodo di tempo, infatti, le nuvole si annerissono, ed attraversarle comporta una sensibile perdita di punti. Questo comunque non impedisce loro di oltrepassare stelle a frammenti di tridente, quando possibile.

Vi sono altri avversari che con il solo contatto vi priveranno di punti: i polpi, che nell'acqua si mescolano ai cavallucci marini, e gli uccelli neri, che sempre più numerosi solcano i cieli.



Scontrarsi con le palle di fuoco incandescenti eruttate dai vulcani rischia di farvi perdere una barca di punti. Le alghe sottomarine invece si limitano a rallentare la vostra azione.

La somma dei punti risparmiati in tutti i livelli portati a conclusione costituirà il punteggio finale.

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è quello di totalizzare il massimo punteggio. Questo non significa necessariamente superare il maggior numero possibile di livelli, anche quando il tridente è completato: quindi, conviene sempre continuare a raccogliere cavallucci e nuvole (solo quando queste vengono colorate, però).

STRATEGIA

Inutile nascondere che questa Fathom è un gioco veramente impegnativo. In primo luogo per i comandi, difficili da governare e tutti comunque abbastanza innaturali (il nuoto ed il volo non ci sono decisamente congeniali); basta uscire anche solo momentaneamente da uno schermo in fase di "pulizia" per essere costretti a riprendere la propria opera da capo.

Ma il vero e proprio supplizio che gli aspiranti risolutori di Fathom dovranno affrontare sarà la ricerca dei tre schermi in cui si celano le stelle ed i frammenti del tridente.

Infatti, se nel primo livello gli schermi accessibili da Proteo sono solo tre e non vi è quindi possibilità di errore, nel secondo livello il numero degli schermi "papabili" già sale a 10 e si prosegue in questo modo: 21 schermi nel terzo livello, 36 nel quarto, 55 nel quinto, 78 nel sesto, ed addirittura 106 nel settimo ed ultimo livello.

Col proseguire della partita la vostra caccia rischia quindi di trasformarsi nella classica ricerca dell'ago nel pagliaio: ma non temete: anche questo videogioco, per fortuna, può essere sconfitto.

Il nostro valente collaboratore che ha avuto in prova la cartuccia di Fathom, infatti, ce la ha restituita insieme allo schema di risoluzione

di tutti e sette i livelli di gioco. La sua accoglienza è stata trionfale paragonabile soltanto a quella dei Cesari di ritorno dalle campagne di guerra nell'antica Roma imperiale: ovazione e plauso incondizionato da parte dell'intera redazione, e la promessa di un sostanzioso vitalizio in oro e diamanti da parte del riconoscente dio dei mari Nettuno.

Saremmo già in grado di pubblicare la risoluzione del gioco, e potremmo anche annunciare la sorpresa finale che vi attende al

compimento del settimo livello (come riferisce il libretto di istruzioni).

Preferiamo però non farlo, almeno per il momento, e questo per due valide ragioni (sediamo a parte).

La prima è che se vi dicessimo ora dove trovare gli schermi in cui si celano le stelle, diventerebbe troppo facile risolvere il gioco, ed una cartuccia così bella come questa Fathom non vi farebbe divertire per più di un pomeriggio (e sarebbe un vero peccato).

La seconda ragione, forse ancora più convincente, è la seguente: ai primi 10 giocatori che riusciranno a risolvere il mistero che li attende dopo avere completato il settimo livello di difficoltà di Fathom saranno consegnati 10 adeguati trofei, se quindi volete concorrere per il premio Videogiochi-Vit consultate la nostra pagina dei concorsi "Bonus" e subito dopo datevi da fare al joystick. Affrontate i vari livelli metodicamente, magari prendendo degli appunti per non dimenticare dove si trovano le stelle già scoperte e ricordando soprattutto che anche dopo aver affrontato e ripulito lo schermo appropriato non sempre la stella compare: potreste essere costretti a ripetere lo schermo!

Non resteremo comunque insensibili alle inevitabili richieste di aiuto provenienti da tutti i videogiocatori dispersi nelle acque e nei cieli di Fathom, subito dopo l'assegnazione dei 10 super premi (ed anche prima, nel caso i risolutori tardino a farsi vivi) cederemo e pubblicheremo la risoluzione dell'intero enigma. Fino a quel momento non scoraggiatevi! Pubblicheremo a partire da questo numero delle indicazioni che vi aiuteranno nella ricerca.

JUNGLE HUNT

ATARI — *VCS*
PREZZO L. 79.000

Non state lì impalati! La vostra dolce compagna è stata rapita da due cannibali, che stanno soltanto aspettando l'ora di cena per farne un gustoso brodino. Voi siete un intrepido esploratore, perfettamente vestito secondo l'ultima moda-safari "sahariana", calzoncini e cappello bianchi distinguono chiaramente il vostro cacciatore dal verde della jungla.

OBIETTIVO

Dovete raggiungere la vostra compagna, per liberarla dai cannibali. Per farlo dovrete passare indenni attraverso 4 fasi di gioco. Si comincia con la "Foresta della morte" in cui dovrete fare balzare il vostro eroe di liana in liana senza farlo cadere. Dopo la foresta c'è "Il fiume dei rettili" infestato da feroci coccodrilli che potete evitare o pugnalare. Quindi si ritorna all'asciutto con il "campo franante" in cui dovrete scansare dei massi che rotolano. Infine ultimo ostacolo, c'è il campo dei cannibali. Qui dovrete scavalcare, saltando, due cannibali con la lancia. Dietro di essi, finalmente c'è la vostra gentil donzella che aspetta. L'avventura si ricomincia da capo con ostacoli sempre più difficili.

LA FORESTA DELLA MORTE

All'inizio del gioco trovate il vostro eroe appeso ad una liana che dondola. Dovrete, schiacciando il pulsante rosso, farlo saltare al momento giusto per fargli raggiungere, in volo, la prossima liana. Così, di liana in liana, giungerete fino al fiume. L'attraversamento della "Foresta della morte" richiede molto tempismo e un allenato uso della visione periferica. Dovrete infatti calcolare con esattezza quando le due liane che quasi sempre si muovono a velocità diverse si trovano più vicine tra loro in modo da ridurre al minimo i rischi di fare cadere il vostro cacciatore nella savana, infestata da animali feroci. Attenzione a non saltare troppo a lungo sulle liane. Se dopo un po' di tempo non avete fatto saltare il vostro amico questi, stanco di tenere sempre la stessa liana, molla la presa scomparendo nella vegetazione. Perdete così una vita. Le liane sono in tutto 11, ma i salti da fare sono 10 perché l'orso compare già attaccato alla prima liana. Il passaggio dall'ultima liana al fiume è automatico, anche se può essere accelerato premendo il tasto rosso.

IL FIUME DEI RETTILI

Come pure nelle altre fasi, anche nel fiume il vostro cacciatore si muove da destra verso sinistra, questa volta nuotando. Anzi, come ogni eroe che si rispetti, per buttarsi nel fiume, pugnale alla mano, il cacciatore ha pensato bene di togliersi la camicia, forse per fare un po' di scena. Lo vedrete a torso nudo. Potrete dirigerlo in tutte le direzioni, anche se in avanti può arrivare solo fino a metà schermo. Il pulsante rosso serve per azionare il pugnale e uccidere così i coccodrilli. Se il cacciatore nuota in superficie si ode una specie di cicalecchio che ambalegga il nuoto. Se invece si immerge un rumore dal ritmo veloce vi ricorda

che state consumando la vostra riserva di ossigeno. Per rifare il pieno d'aria basta tornare anche solo per un attimo in superficie. I coccodrilli si muovono a gruppi (di tre solitamente), oppure da soli. Nuotando in avanti compiono anche un movimento a scatti alto-basso o se preferite verticale che può sorprendere il cacciatore. In particolare due coccodrilli per ogni ondata, il quinto e il tredicesimo si muovono molto irregolarmente e sono i più insidiosi. Si riconoscono facilmente perché viaggiano sempre da soli e valgono 200 punti più degli altri. Cosa può fare il vostro cacciatore nel fiume? Due cose: evitare i feroci rettili oppure ucciderli. Se si opta per questa seconda soluzione bisogna premere il pulsante rosso con un leggero anticipo sul momento in cui si viene a contatto con il coccodrillo. Passati quattordici rettili si passa alla terza fase: quella del sedicente "campo franante".

IL CAMPO FRANANTE

Qui il cacciatore, nel frattempo investitosi, deve evitare dei massi che gli rotolano contro. Queste rocce, che rimbalzano irregolarmente, sono di due tipi, piccole e grandi. Per evitare quelle piccole basta premere il pulsante: il cacciatore salta e i massi passano sotto. Quelli più grossi, che sono più insidiosi, si possono evitare in tre modi: saltandoli (ma è molto difficile) chinandosi mentre rimbalzano oppure correndoci sotto. A differenza del gioco da bar la prima volta che si affronta il campo franante, di massi grossi possono cadermi anche più di due.

In questa fase spingendo il joystick lateralmente si fa accelerare o rallentare la corsa del cacciatore. Tirandolo verso il basso l'omino si china, mentre premendo il pulsante rosso salta. La differenza principale tra il campo franante e le altre tre avventure di questa caccia sta nel fatto che se si viene colpiti da un masso, quando si riprende a giocare quella roccia resta considerata superata. Invece sono liane, coccodrilli e cannibali, quando si perde una vita si riparte affrontando proprio l'ostacolo che l'aveva fatta perdere. Insomma, non c'è nessuno sconto! Lasciatisi alle spalle in un modo o nell'altro 17 massi, si passa alla quarta ed ultima fase.

IL CAMPO DEI CANNIBALI

Qui il cacciatore compare, come sempre, all'estrema destra dello schermo, mentre al centro si agita, saltellando a destra e a sinistra, un cannibale preoccupato che gli portiate via le carne. L'indigeno agita minacciosamente una lancia, e certamente il teschio che porta quasi fosse un cappuccio non aiuta ad addolcire l'immagine. Il cannibale va superato saltandoci sopra. Per farlo bisogna spingere verso sinistra il joystick e a 3-4 centimetri di distanza dal selvaggio si preme il pulsante rosso. Superato il cannibale si deve continuare a correre verso sinistra finché questo non scompare dallo schermo. Ne rappariirà un altro, col quale vanno ripetute le stesse operazioni. Fatto scomparire anche il secondo cannibale, apparirà finalmente la meta delle vostre fatiche: la vostra dolce compagna. A questo punto basta saltarle incontro e anche correre (ma si fa prima saltando). Quello che sarà rimasto dei 5000 secondi di tempo che avevate per salvare la ragazza verrà trasformato in punti, mentre i due protagonisti improvviseranno una specie di ballo twist.

PUNTEGGIO

I punti vengono assegnati così:

Salto di liana in liana 100

Coltellata ad un coccodrillo in gruppo 100

Coltellata ad un coccodrillo con la bocca aperta 200
Coltellata ad un coccodrillo solitario 300
Corsa sotto ad un masso 50
Chiamata sotto ad un masso 100
Saltare un masso (sia grande che piccolo) 200
Saltare sopra un cannibale 200

In più ci sono alcuni elementi: 500 punti per ogni fase superata; i secondi avanzati ogni volta che si raggiunge la ragazza moltiplicati per tre (da notare che durante la partita i secondi scattano al ritmo di... 10 al secondo). Si parte con 5 vite a disposizione e se ne vince un'altra a 10 000 punti.

VARIANTI

Jungle Hunt dispone di due varianti. Il gioco 1 parte dal livello più basso, mentre il 2 comincia con una difficoltà superiore, a cui si arriva anche col gioco 1 ma successivamente. I commutatori di difficoltà non vengono usati, come pure il joystick di destra, trattandosi di un gioco per un solo partecipante.

STRATEGIA

Se giocate al gioco 1, nella foresta della morte, per passare da una liana all'altra basta premere il pulsante quando la liana su cui si trova il cacciatore prima di spiccare il salto è all'estrema sinistra del suo ondeggiamento. Invece, se si gioca alla variante 2 oppure la seconda volta che si entra nella foresta al gioco 1, si deve anche guardare a che punto è la liana su cui si deve saltare. Dovrete calcolare con esattezza il momento più propizio per saltare senza però indugiare troppo

perché altrimenti perderete una vita. Nel fiume dei rettili, se riuscite a rimanere a galla, la cosa più saggia da fare è evitare i coccodrilli. Non danno tantissimi punti e, a volerli ammazzare, si finisce quasi sempre col perdere una vita. Se decidete di ammazzarli, ricordate di premere il pulsante sempre un po' prima di toccarli, e di attaccarli, se possibile, sotto la pancia, poiché così facendo è meno probabile essere colpiti. Il nostro consiglio rimane comunque quello di evitarli, specialmente quando, completata la prima serie di quattro fasi, i coccodrilli diventano più veloci. Nel campo franante non conviene, come viene istintivo le prime volte, stare a destra ad aspettare i massi. È vero che in questa posizione si ha più tempo per decidere come evitarli, ma quando arrivano quelli più grossi, se il loro rimbalzo non è giusto per scavalcare il cacciatore, non avete spazio per portare questi in una posizione migliore. Quindi, spingendo il joystick verso sinistra, portate il cacciatore verso il centro dello schermo. Quando arrivano i massi grandi, se calcolate che vi rimbalzano addosso, fate indietreggiare il vostro omino finché il masso non gli cade esattamente davanti. A questo

punto lo fermate e lo fate lucidare. Il masso passerà sopra la sua testa. Quando infine giungerete ai cannibali, non abbiate fretta di superarli. Questa è l'unica fase dove potrete riposare un po', seppur rinunciando a qualche punto. Muovete il cacciatore verso sinistra, fino ad un punto che si trovi circa a metà strada fra l'estremo destro dello schermo e il cannibale (quando questo sta per balzare verso sinistra). Da qui spiccate il balzo verso sinistra, quando il selvaggio, mentre si dirige verso destra, si trova a metà strada dal suo tragitto. Insomma dovete fare saltare il cacciatore mentre il cannibale si sta dirigendo verso di lui, anticipando il suo movimento di ritorno verso sinistra. Superate le prime quattro fasi la prima volta, dovrete essere molto più prudenti, soprattutto con le liane e i massi. I cannibali rimangono sempre uguali, mentre i coccodrilli diventano sempre più veloci, costringendovi a fare un vero e proprio slalom.

CONCLUSIONI

Jungle Hunt, tratto dall'omonimo gioco da bar (alias Jungle King), è davvero un ottimo videogioco originale e vario. La riproduzione per la consolle casalinga è riuscita davvero bene. Forse troverete approssimativa la grafica dei passaggi in cui si svolge l'azione (foresta e alghe), ma dal resto lo sarà anche quella del gioco originale. Anche il sonoro è ottimo. Concludendo, l'Atari ha fatto davvero un buon lavoro e siamo certi che questo gioco non mancherà di avere successo.

RISCHIA E VINCI

PHILIPS **VIDEOPAC**

PREZZO L.40.000

Non lasciatevi ingannare dal titolo: che potrebbe suggerirvi indurvi a supporre di essere di fronte alla trasposizione televisiva del gioco del poker e della roulette: neppure il titolo originale in lingua inglese, Take the money and run, vi potrebbe aiutare ad immaginare che Rischia e vinci altro non è che un videogioco di labirinto, anche se profondamente diverso dai soliti Pac-man, Cannibal e compagnia bella.

OBIETTIVO

In questo labirinto si muovono quattro personaggi: i due più alti, e dall'andatura goffamente caracollante, si trovano nei due angoli inferiori, e vengono manovrati dai joystick dei concorrenti. Altri due robot si muovono autonomamente rincorrendo e scappando dagli avversari nelle diverse manches di gioco.

La partita si divide infatti in diverse fasi: ogni concorrente ha in dotazione un capitale iniziale di 500.000 dollari, e con questo affronta diversi avvenimenti di carattere economico, che possono essere positivi (reddito, remunerazione, investimento) o negativi (inflazione, spese, tasse, furti). In ogni fase è in palio una somma variabile tra i 10.000 ed i 90.000 dollari, che cala progressivamente: se lo avvenimento che si sta affrontando è che viene indicato (naturalmente in lingua inglese) nella parte inferiore dello schermo è positivo, dovete inseguire i robot guadagnandovi la cifra a cui era scesa il "segnadollari" al momento del vostro riuscito raggiungimento.

Se invece l'avvenimento è negativo, saranno i robot ad inseguirvi, dapprima molto lentamente, poi sempre più spediti, fino a rendervi impossibile la fuga. La cifra mostrata dal contatore vi verrà questa volta detratta dalla quota di capitale.

Gli avvenimenti economici si susseguono in questo ordine: dapprima income (reddito, positivo), expenses (spese, negativo), pickthief (ladro, negativo), reward (remunerazione, positivo), investment (investimento, positivo), taxes (tasse, negativo), dopodiché la serie riprende dall'inizio: comunque le somme in palio variano continuamente.

Raggiungere i robot non richiede che pochi secondi: perciò nella manches di segno positivo incamererete presumibilmente quasi tutta la somma in palio. Quando invece sarete costretti a sfuggire ai robot, senza errori clamorosi dovrete essere privati di non più di 10.000 o 20.000 dollari circa dal vostro capitale; ecco perché, nonostante gli eventi negativi siano più numerosi di quelli positivi, il vostro capitale continuerà ad aumentare. Uno squillo di tromba proclamerà vincitore il più lesto a diventare milionario.

Uno scopo fino al milione di dollari richiede qualcosa di più di una mezz'oretta, se volete abbrigarvela più velocemente scegliete un obiettivo intermedio, 700.000 ed 800.000 dollari.

Quando raggiungete o venite raggiunti dai robot, quest'ultimo scompare, e voi ritornate nella posizione di partenza. Non vi consiglio di rimanere però con le mani in mano: se il vostro avversario è ancora impegnato a scappare, ostacolatelo ed ostruiegli le traiettorie appoggiandovi a lui ed al muro contemporaneamente: in questo modo riuscirà a passare, od addirittura perderà il controllo dei propri movimenti. L'adozione di simili tattiche ostruzionistiche

allunga sicuramente la durata della partita, poiché la perdita di capitale nelle singole manches di segno negativo risultano sensibilmente maggiori, ma volete rinunciare la soddisfazione di fare i quattrofeste? Decisamente impagabile!

Qualche consiglio per muoversi meglio nei sinuosi labirinti di Tinchua e vinci? Bene, innanzitutto i robot ritornano alla posizione di partenza ogni volta che si scontrano tra loro; se per caso vi trovate a passare per questa zona mentre ciò accade, verrete automaticamente raggiunti.

Per passare attraverso i corridoi orizzontali, sarete obbligati a chinare la testa premendo il pulsante: questo ridurrà la vostra velocità a due terzi. Non premendo invece il testo, la testa si piegherà comunque automaticamente, ma la vostra andatura si dimezzerà.

In ogni labirinto vi è una posizione in cui i robot non riusciranno mai a raggiungervi, è però impossibile sapere a priori quale possa essere, raggiungerla e rendersi conto di averla raggiunta sarà solamente una questione di fortuna.

SAFECRACKER

IMAGIC ***INTELLIVISION***
PREZZO L. 80.000

Con i tempi che corrono, Safecracker ha scelto proprio un soggetto di stretta attualità, spionaggio, insegnamenti in arte e arte dello scasso con destrezza non sono infatti che alcuni degli elementi di questa storia mozzafiato, che vi vede impegnati contro la polizia segreta di un fantomatico paese nel tentativo di carpire dalle ambasciate delle nazioni vostre nemiche il segreto della cassaforte del Palazzo del Tesoro, regalandovi, logicamente, il giusto premio per la vostra abilità nella forma di un sostanzioso mucchietto di lingotti d'oro

IL GIOCO

Nella suggestiva cornice di una città multicolore in prospettiva tridimensionale, la vostra auto si muove per le strade alla ricerca di ambasciate da "rapinare".

Le vie sono piuttosto affollate e districarsi nel traffico urbano non è molto semplice, ma sopratutto è assai problematico seminare le lugubri auto nere della polizia segreta, con cui spesso occorrerà ingaggiare strenui conflitti a fuoco per averne ragione.

Giunti in prossimità della ambasciata da rapinare non resterà che accostare al marciapiede, entrare ed affrontare la cassaforte.

Qui occorre veramente quella che nel gergo viene chiamata una "mano di velluto" per fare scorrere i numeri della combinazione fino ad imbroccare quelli giusti.

Il tempo come sempre è tiranno ed il risultato dipenderà molto dalla vostra abilità anche se la violenza, nella forma di una bella carica di tritolo, potrà vincere anche la più recalcitrante delle casseforti.

Riuscire nell'impresa vi frutterà, oltre agli oggetti che essa contiene (microfilms, segreti strategici, etc.) anche una preziosa indicazione su una delle quattro cifre che compongono i due numeri che danno accesso alla camera blindata del Palazzo in cui è racchiuso il Tesoro.

Per avere le altre tre cifre della combinazione dovrete così svaligiare altre tre ambasciate, e ad ogni scasso nuovo ritornare poi lesti al vostro nascondiglio: ove riporre al sicuro la refurtiva.

Quando sarete in possesso dei due numeri arriverete finalmente al "clou" della missione. Ora infatti potrete dirigervi al Palazzo del Tesoro per affrontare la perniciosa cassaforte. Click... click... click... ed il gioco è fatto, polizia segreta permettendo naturalmente!

SCHERMO

Due sono gli schermi di questo gioco.

Il primo è esplorativo e vi dà la visione tridimensionale della città che state percorrendo con la vostra auto, una berlina alla stile anni '30 degna di Al Capone.

La prospettiva è stata studiata in modo da offrirvi un suggestivo punto di vista posto appena al di sopra degli edifici, una posizione che vi permette anche di sorvegliare in modo ottimale il movimento dell'automobile.

I Palazzi e i caseggiati sono tutti molto colorati e danno un'immagine molto vivace del centro urbano con fabbriche, grattacieli, banche e soprattutto ambasciate.

Questi ultimi edifici si differenziano dagli altri unicamente perché sono contrassegnati sulle facciate da una stemma con la forma di un rombo.

È molto importante saperli distinguere perché quando in prossimità di uno di essi il gioco vi impone di fermarvi per entrare e scassinare la cassaforte.

Un altro palazzo molto importante è il vostro nascondiglio: che dovrete raggiungere dopo aver portato a termine ciascun colpo. diversamente da tutti gli altri caseggiati è l'unico colorato di nero con il tetto rosso.

Il Palazzo del Tesoro è un grattacielo come tutti gli altri, ma lo potrete riconoscere perché riporta sulle facciate il classico simbolo del Dollaro.

Il secondo schermo mostra l'interno dell'edificio, palazzo o ambasciata che sia: e pone in primo piano una splendida cassaforte, all'interno di una stanza: che voi dovrete logicamente aprire.

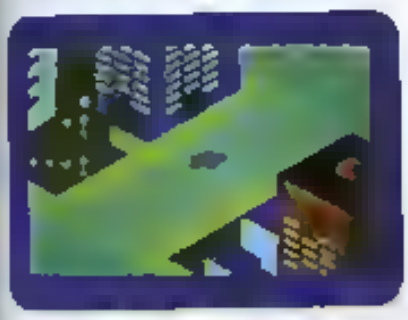
Come? Piano, piano: non c'è fretta!

COMANDI

Alu... alu, qui si che c'è da sudare! La tastiera ordinaria il livello di difficoltà ma durante la partita, con il provvidenziale aiuto della mascherina, vi permetterà anche di controllare parecchie funzioni del gioco.

I tre tasti inferiori servono rispettivamente per uscire

palazzi (*Get Out/Clear*), per avere l'informazione attuale sull'andamento del match (*Status/F*) e per entrare negli edifici (*Enter, Pick/Enter*).



Quest'ultimo tasto ha anche l'importantissima funzione di impostare il numero della combinazione scelto nella cassaforte.

Poco più in alto sulla mascherina, in corrispondenza del numero 4 è inoltre posto l'eloquentissimo simbolo di un detonatore: premerlo nella stanza della cassaforte significa aprirla con il classico botto, anche se le conseguenze a questo metodo drastico sono parecchie: giacché non vi permetterà di avere la cifra della combinazione ed aumenterà il livello di difficoltà.

I pulsanti laterali hanno tutti e quattro funzioni differenti e ciascuno di essi assolve fino a due compiti diversi.

Quelli superiori vengono usati o per sparare dall'auto nella direzione di marcia o per fare scorrere velocemente i numeri del meccanismo di apertura della cassaforte.

Il pulsante inferiore di destra permette invece di sparare nella direzione opposta a quella di marcia e di fare scorrere i numeri molto più lentamente. Quello di sinistra invece, quando viene premuto durante la marcia dell'automobile, in abbinamento al disco consente di cambiare la direzione del vostro mezzo.

Il comando direzionale premuto nel bordo superiore od inferiore, consente rispettivamente alla macchina di incamminarsi nella direzione cui è rivolta o di arrestarla.

Il lato destro o sinistro del disco invece, con il pulsante premuto, consente all'auto di voltare di scatto nelle direzioni trasversali. Senza l'ausilio del pulsante questi punti del disco vi permetteranno invece di accostare ai marciapiedi (non con troppa violenza però, altrimenti... bum!).

Le strade della città non hanno curve e formano un reticolato di rettilinei che si incrociano ad ogni isolato (un po' come Torino!). Il cambio di direzione avviene così a scatti, con un meccanismo che ci lascia un po' scettici in quanto a praticità d'uso e a precisione del controllo. Sappiate comunque che il cambio del senso di marcia avviene sempre nella direzione in cui dovreste girare un ipotetico volante se foste veramente alla guida dell'auto.

Questo sistema è sovente fonte di terribili scontri con i marciapiedi ma con un po' di pratica e di deduzione tutto s'aggiusta. Noi comunque vi abbiamo avvertiti...

OBIETTIVO

L'obiettivo è di completare con successo le scasse di quattro ambasciate per ottenere le quattro cifre che compongono i due numeri della cassaforte del Palazzo del Tesoro.

Dopo avere concluso con successo questa prima fase, tenendo ben presente che dopo ogni rapina dovrete anche ritornare al vostro nascondiglio, bisogna poi completare la missione recandosi al Palazzo per carpirne i lingotti chiusi nella cassaforte.

Durante i percorsi cittadini incontrerete parecchie auto, sia della polizia segreta che di probi ed onesti cittadini, ma in questo frangente il vostro scopo è solo di evitarle e sparare unicamente quando attentano alla vostra incolumità, giacché non vi daranno punti ma solo tanti tanti grattacapi...

Terminata la missione si ripartirà daccapo con altre quattro ambasciate ed un altro manchetto di lingotti, ad un livello più difficile.

STRATEGIA

La prima cosa che dovrete imparare e capire è come raggiungere l'ambasciata. Questo edificio, come già sappiamo, è sorvegliato da uno o più robot, ed è stabilito di volta in volta dal computer ogni volta che lascerete il nascondiglio.

Ciò che però è importante sapere è che il gioco vi offre anche un efficace sistema per riconoscere la direzione giusta per arrivarci. Come? Niente di difficile, il bordo della schermata cambia colore in relazione alla strada più breve per raggiungere l'edificio.

I colori sono quattro e ciascuno (blu/rosso/giallo/verde) indica che per arrivare all'ambasciata bisogna andare in una determinata direzione (indietro/avanti/sinistra/destra).

Durante la marcia della vostra auto dovrete sempre osservare attentamente il bordo del video e seguire la direzione che vi indica il colore. Non appena esso cambia, ZAC: voltate la macchina verso la nuova indicazione.

All'inizio non sarà facile decifrare

immediatamente il binomio colore-direzione ma aiutandovi anche con il disegno della mascherina, che riporta i quattro colori orientati nella direzione che rappresentano, in breve potrete venire agevolmente a capo della faccenda.

Scassinare la cassaforte è un gioco di destrezza: avete 30 secondi di tempo per trovare i numeri della combinazione (che possono variare da 1 a 4). In questo frangente, con i pulsanti laterali, dovrete fare scorrere più o meno rapidamente i 99 numeri che sono riportati sulla porta della cassaforte fino a che quello giusto non si colorerà di rosso (se invece lo oltrepassate emetterà un "beep" di disapprovazione).

A questo punto premete "PICK"

ed il numero sarà inserito.

Quando e se avrete scoperto tutti i numeri che la combinazione richiede (l'indicazione è posta in basso sul video), la cassaforte si aprirà, svelandovi i suoi segreti (un oggetto da riportare al nascondiglio ed una cifra).

L'operazione non è molto difficile ed il tempo a disposizione vi permette di lavorare agevolmente con una combinazione anche di tre numeri, dopodiché ci vorrà, come in tutti i giochi, la giusta dose di fortuna e di intuito!

Per ritornare al nascondiglio dopo la razzia sarà quindi sufficiente seguire di nuovo le indicazioni di bordo schermo.

Dopo quattro scassi ben fatti (il vero artista non usa mai la violenza) sarete quindi in possesso dei due numeri (4 cifre) per accedere alla cassaforte del Tesoro.

Lì ora dovrete dirigervi e scovarne il Palazzo: ma questa volta il bordo dello schermo non vi darà alcuna indicazione.

Trovarlo però non è difficile e se leggerete attentamente il manuale di istruzioni scoprirete anche che non è poi molto distante dal vostro nascondiglio... e ve ne diremo di più!

Giunti comunque nel Palazzo non dovrete fare altro che impostare i due numeri che avrete trovato nel meccanismo di apertura della cassaforte e... voilà, il gioco è fatto.

I veri problemi, come avrete capito, non sono certamente questi, giacché tutte le operazioni descritte possono essere portate a termine con relativa destrezza anche da un neonato.

Quello che complica in modo determinante il gioco è invece il movimento dell'auto nella strada affollata dalle macchine dei cittadini e della polizia segreta.

Le prime sono di colore bianco e anche se sono totalmente inoffensive uno scontro con una di esse vi sarà fatale.

Le altre, quelle nere, oltre ad ingombrare la strada possono anche sparare, raddoppiando così istantaneamente i vostri problemi.

Vi garantiamo che non sarà per niente facile gestire la guida dell'auto verso l'ambasciata e contemporaneamente farsi largo nel traffico, perché troppi sono i pulsanti da manovrare simultaneamente, sia per sparare a vostra volta che per cambiare direzione.

Sparare alle auto non vi dà nessun vantaggio ma se non altro vi servirà per spianare la strada davanti a voi, giacché le auto bianche (saranno anche di cittadini tranquilli, ma certo non sanno proprio guidare!) hanno la sciagurata tendenza a viaggiare al centro della carreggiata, non preoccupandosi minimamente di lasciare un varco di collisione per voi.

In questi frangenti l'unico modo per evitare spiacevoli incidenti è quello di eliminarle fisicamente con due colpi bene assestati (mors tua...), anche se ciò vi costerà un po' di punti. Assai meno ostiche del previsto sono quelle della polizia segreta che, pure sparando tonnellate di proiettili, sono dribblabili senza problemi.

Strategie più dettagliate a prima vista non ce ne sono, perché la chiave per disputare un buon match sta tutta nella abilità con cui saprete guidare la vostra auto slalomeggiando nel traffico urbano, con buona pace di chi abitualmente passa le ore a studiare il modo di "fregare" il gioco.

Noi non ci siamo ancora riusciti, voi fatecelo sapere...

PUNTI

La cassaforte aperta trovando la combinazione vale 500 punti mentre se la scassinate, ahimè, non vi frutterà un bel nulla.

Gli oggetti che trovate nelle casseforti delle ambasciate quando vengono messi al sicuro dentro al vostro nascondiglio vi danno punteggi variabili dai 200 ai 500 punti.

L'apertura della camera blindata del tesoro vale 500 punti più una vita extra, e se riuscirete anche a riportare i lingotti al nascondiglio potrete contare su altri 1000 punti.

200 punti invece vengono infine detratti quando sopprimerete l'auto bianca di un cittadino (ma ne vale la pena!)

Le vite a vostra disposizione all'inizio del gioco sono cinque, ma vi assicuriamo che vi serviranno proprio tutte!

CONCLUDENDO

Safecracker è un gioco difficile da dominare e come tale è semigiudicabile a chi non se la cava bene con la manipolazione del comando direzionale.

Il soggetto è comunque interessante ed originale, ed è stato sviluppato con una grafica di tutto rispetto e con la dovuta di particolari tipici dello standard Imagic.

Il meccanismo della auto è invece un po' laborioso e forse avrebbe potuto essere reso in modo migliore, soprattutto non un po' più di praticità d'uso.

Se vi piacciono i giochi difficili, gente, avete trovato quello che fa per voi!

VECTRON

MATTEL INTELLIVISION

PREZZO L. 59 000

Quando si inizia la recensione di un nuovo videogame generalmente si prende lo spunto dalla sua storia, dalle caratteristiche che lo contraddistinguono e, soprattutto, dal soggetto che lo ha ispirato: sia esso un film oppure un libro o, più frequentemente, un altro gioco. Beh, per Vectron questo discorso non vale affatto, perché siamo al cospetto di uno dei pochi videogames che non si

possono inquadrare con facilità la nascita dei molteplici e complessi rami dell'albero genealogico della famiglia dei videogames.

IL GIOCO

Vectron è un gioco di pura fantasia e già spiegarlo è un po' difficile. Noi cerchiamo comunque di riuscirci ed anche voi, se ci seguirete, vi capirete perfettamente il meccanismo con relativa facilità.

Tanto per cominciare immaginate uno schermo vuoto (facile, no?). Ora create una specie di contorno al bordo in modo da lasciare allo spazio vuoto soltanto un'area pari a circa metà del video.

A questo punto sistemate strategicamente un cannone a forma di V al centro del bordo superiore dell'area vuota con il vertice rivolto al suo interno.

Ci siamo fino a qui? Bene, ora che abbiamo creato il teatro della battaglia non ci resta che spiegare le regole del gioco.

Anzitutto la vostra arma è coadiuvata da una specie di riquadro mobile che si muove all'interno dell'area vuota per mezzo dei tasti laterali: si tratta di un cursore lampeggiante che ha la funzione di ricevere i raggi emessi dal cannone a V e che vi permetterà di costruire la base di energia, vero fulcro della partita.

Se infatti premete un qualsiasi punto del bordo inferiore del disco direzionale, dal cannone a V uscirà una specie di proiettile e, se riuscirà a raggiungere il riquadro mobile — quest'ultimo si chiama *Energy Block* — proprio in quel punto si formerà un blocco di energia ben visibile e composto da quattro stenni uniti a formare un quadrato.

A questo punto il gioco è fatto.

Il vostro scopo è di riempire completamente lo spazio vuoto con i blocchi di energia, sparando i raggi che scaturiscono dal cannone verso il riquadro mobile.

Ogni volta che questa specie di laser lo colpirà una parte dell'area vuota verrà riempita di energia, e quando tutto lo spazio disponibile sarà pieno potrete passare alla fase successiva.

E i nemici? Non preoccupatevi, ci sono anche loro, e sono talmente tanti che non vi permetteranno di avere un attimo di tregua.

Il loro obiettivo è essenzialmente di eliminare i blocchi di energia che avrete già costruito, di distruggere lo stesso cursore e di succhiarvi l'energia che le alimenta fino a farvi terminare la partita.

Complicato? Niente affatto, questo il tempo di prendere un po' di confidenza con i comandi e poi tutto filerà liscio come l'olio... o quasi.

COMANDI

Nei comandi non c'è nulla di terribilmente complesso.

La tastiera seleziona unicamente il tipo di partita (1 o 2 giocatori) e nulla più, mentre il disco lascia partire i raggi di energia nella direzione in cui è premuto (ci sono ben 7 alternative).

I pulsanti laterali muovono l'Energy Block (il cursore) per tutta l'area che deve essere riempita, ma tra quelli inferiori e quelli superiori c'è una differenza sottile e determinante.

I primi possono spostare il cursore, a destra o a sinistra dal centro, solo se prima avrete costruito un blocco di energia (NORMAL GAME PLAY) mentre i secondi consentono di operare nel modalità FREE STYLE, che permette, sempre per mezzo dei pulsanti inferiori, di spostare liberamente l'Energy Block per tutta l'area indipendentemente dalla costruzione dei blocchi.

A nostro parere quindi è molto più conveniente giocare il match in quest'ultima mode, anche se il primo vi permetterà di avere una struttura di blocchi più ragionata e meglio disposta, soprattutto perché la maggiore libertà di movimento che vi consente sarà un fattore determinante per ricaricare il cannone di energia e per combattere più efficacemente contro i malvagi abitanti di quel mondo surreale.

SCHERMO

L'immagine di insieme è molto fantasiosa, nei colori e nell'effetto grafico complessivo, come lo è del resto l'idea di base che anima il gioco. Le tinte scelte per visualizzare le immagini si dimostrano poi molto azzeccate soprattutto nelle tonalità, quasi sempre piuttosto originali.

Il lato superiore del video mostra, a destra e a sinistra, i punteggi dei giocatori. Poco più sotto, anch'esse ai due lati, si trovano le indicazioni del livello di gioco che è in partita (dei 16 che compongono il primo ciclo) e degli Energy Blocks ancora disponibili, dei tre che vengono dispensati all'inizio della partita. Nel mezzo dei dati relativi ai due contendenti è posta pure un'indicazione visiva dell'energia che alimenta il cannone a V ed il cursore.

Il teatro dell'azione dinamica sta invece più in basso ed occupa circa la metà dello schermo, con un'area di forma variabile a seconda del livello di difficoltà.

Al centro, sempre e comunque, potrete trovare il cannone a V, dal cui vertice usciranno i lampi di

energia.

All'interno dell'area è posto invece il cursore che è visualizzato con la forma di una cornice a quadrati concentrici lampeggianti quando viene raggiunto da un proiettile si riempira di un blocco di energia di colore giallastro

I nemici, o "nasties" come li chiamano gli americani sono forse i più riusciti graficamente Tra tutti il più suggestivo è sicuramente il G-SPHERE che ha la forma del pianeta Saturno e vaga da una parte all'altra del campo in una miriade di colori.

Un occhiata di tutto rispetto va infine riservata anche alla presentazione del gioco che è stata completamente rinnovata in una veste grafica molto ben riuscita

OBIETTIVO

Anche se alla luce di ciò che vi abbiamo già descritto questo capoverso può forse apparire superfluo, conviene forse ribadire ancora una volta che il vostro scopo è di riempire l'area di gioco con i blocchi di energia che scaturiranno dal contatto della fiamma laser che esce dal cannone a V con il cursore semovente al suo interno

Riuscire a completare un livello vi frutterà logicamente la giusta dose di punti e vi consentirà di accedere a quello successivo fino al completamento del primo ciclo di ondate (10 livelli) dopodiché vi ripartirà dal primo sempre ad un grado di difficoltà crescente

STRATEGIA

Vectron è un gioco dalla dinamica assai veloce e spesso il suo ritmo frenetico vi farà perdere completamente il controllo della azione sul video tanto sarà il daffare che vi darà il movimento del cursore l'attacco dei nemici e la costruzione delle basi di energia.

Per affrontarlo adeguatamente occorre dunque una buona miscela di due requisiti completamente antitetici tra di loro logica e frenesia. Il primo vi

ANCONA Babbi Vasari 60100 Ancona Via L. Alberti, 3 Tel. (071) 203842
BERGAMO Calzoni Angelo - 24100 Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242478
BIELLA Serena Galeotto - 13051 Biella (VC)
Piaz 1 Maggio, 1 Tel. (015) 23365
BOLOGNA Fili Rossi 40123 Bologna Via M. D'Antoja, 3/15 Tel. (051) 264847
BRESCIA Vignola 25100 Brescia Portici Zanardelli, 3 Tel. (030) 54000
CAGLIARI Giocattoli Nevisi "IL GIALLO" - 09100 Cagliari
Via Sardinia, 149 - Tel. (070) 43386
CASALE MONFERRATO Ricordo Cielo 15033 Casale Monferrato - Via Roma, 48 - Tel. (0142) 90000
COMO Magazzini Mandelvari Giocattoli 22100 Como
Via Plinio, 11 Tel. (031) 263173
FIRENZE Unoeri Giocattoli 50129 Firenze - Via Cavour, 20/R - Tel. (055) 290001
FOGGIA Baby In - 71100 Foggia Via Matteotti 11/14 - Tel. (0881) 84077
GALLARATE Liverani Varganti 21013 Gallarate (VA)
Via Mameli, 3 Tel. (0331) 792487
GENOVA Babyland - 16124 Genova - Via Colombo, 49r - Tel. (010) 566246
LUINO Baby Shop 21016 Luino Fonte Zoto (VA)
Via V. Veneto 16 - Tel. (0332) 530318
MESTRE Stravan Giocattoli - 30170 Mestre (VE)
Piaz Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 987184
MILANO A. Boré 20123 Milano Via Solari, 1 - Tel. (02) 8322846
Giocattoli Nob 20121 Milano - Via Montenapoleone, 18 - Tel. (02) 7600771
Grande Emporio Coppeni 20145 Milano
Corso Vercelli, 38 - Tel. (02) 4546778
Il Paradiso dei Bambini - 20121 Milano
Via Dante, 4 - Tel. (02) 8056000
La Trottola 20124 Milano - Corso Porta Vittoria, 39 - Tel. (02) 2467755
Mondo Giocattolo - 20121 Milano - Corso Matteotti, 16 - Tel. (02) 7600214
Nono Bleu 20121 Milano - Corso Vittorio Emanuele, 15 Tel. (02) 7600[illegible]
Quadrige 20121 Milano - Corso Monforte, 2 Tel. (02) 8[illegible]4741
Ulisse 20127 Milano - Via Ulisse, 2 - Tel. (02) [illegible]
MONZA Infante Giocattoli 20052 Monza (MI)
Via Passerini 7 Tel. (039) 324[illegible]
NAPOLI Lebrett City - 80134 Napoli - Via Nuova, 3/1 - Tel. (081) 412766
PARMA Lombardini 43100 Parma Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21031
PRATO Coppini 50047 Prato (FI) Via Muzzi, 32 Tel. (0574) 30001
ROMA Baby's Store - 00160 Roma - Via XII Ascoli, 33 - Tel. (06) 4286[illegible]
Cose Mie 00186 Roma Via Anna Nitoni, 10 - Tel. (06) 7[illegible]
Galleria Tuscolana - 00174 Roma Via Ca Vecchia, 5/A - Tel. (06) 7[illegible]
Giemi Giocattoli - 00100 Roma Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) [illegible]
Giocattolo Roma
00100 Via De Paolis, 185 - Tel. (06) [illegible]
00199 Via Lidia, 228 Tel. (06) [illegible]
00187 Via Flaminia, 25 - Tel. (06) [illegible]
00192 - Via Colle di Fenaro, [illegible]
00136 Via Pierdi, 7 Tel. [illegible]
00135 Piaz S. Aloe, 12 - Tel. [illegible]
Morgani 00144 Roma - [illegible] - Tel. [illegible]
Nanni Giocattoli [illegible]
Via Magna Graeca, 27/31 - Tel. [illegible]
Piccioli Luigi 00172 [illegible] 27 Tel. (06) 2[illegible]
Sti Baby 00165 Roma [illegible] - Tel. (06) [illegible]
Vitali Giocattoli [illegible] Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) [illegible]
S. GIULIANO MILANESE Quadrige - 20098 S. Giuliano Milanese (MI)
Cpc Risorgimento 3 [illegible]
SESTO Magazzini Giocattoli [illegible] (MI)
S. GIOVANNI Piazza Resistenza, 37/38 - Tel. (02) [illegible]
TORINO Fantaviaggio 10121 Torino - Via [illegible] Tel. (011) 547[illegible]
Giocatti Holdyland - 10128 Torino - Corso Orbassano, 36 - Tel. (011) [illegible]
Paradiso dei Bambini 10123 Torino - Via A. Doria, 8 - Tel. (011) [illegible]
UDINE Giocattolo 2 - 33100 Udine
Via Mercatovecchio, 29 Tel. (0432) 29[illegible]
VERCELLI Stile Giocattoli - 13100 Vercelli
Via Filanda, 35 ang. Via Fiume - Tel. (0161) 5[illegible]
VERONA Sfiorire 37100 Verona Piaz Pontidoli, 8 Tel. (045) [illegible]
VOGHERA Magazzino Materno 27058 Voghera (PV) Via Emilia 16 Tel. (0383) 43[illegible]

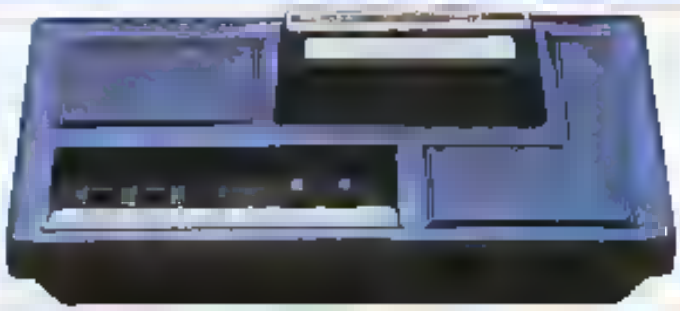
G.I.D.G. - Via U. Foscolo, 4 - Tel. (02) 867411 - 20121 [illegible]

La Giraffa, ringrazia per la collaborazione la ditta: ACTIVISION - AVANI - [illegible] ELECTRONICS - MIR - POW[illegible]

i negozi giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà
le possibilità di acquistare videogiochi
ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, ecc.,
tutte le cassette, gli accessori novità
delle migliori marche in 25 città.

la giraffa®



CONVERTITORE
COLECOVISION
PER CASSETTE ATARI

Iscriviti al
club giraffa tronic
nei negozi Giraffa più vicini e invierò il [illegible] al Gruppo [illegible] via [illegible] 121 Milano [illegible]

che sarà in preparazione

Club giraffa tronic

Nome
Cognome Età
Via
Città Cap
allego L. 500 Firma
in francobolli

dovrà suggerire la migliore tattica di spostamento del cursore per ottimizzare lo sprece dell'energia che lo alimenta, mentre il secondo si risolve nella estrema rapidità di movimento che dovrete infondere all'Energy Block per difendere e costruire.

Prima di proseguire è opportuno però fare la conoscenza con i protagonisti "indipendenti" del videogame: quelli cioè che il computer vi catapulta sul video sia a vostro vantaggio ma soprattutto per distruggere la vostra piccola impresa di costruzioni.

L'unica presenza sullo schermo che vi sarà amica è costituita dall'E-PAK.

La sua preziosa funzione è quella di un distributore di energia: oltre a consentirvi di ricaricare in tutto o in parte le vostre armi, vi permette anche di rendere, per una manciata di secondi, l'Energy Block completamente insensibile agli attacchi dei nemici.

Ha una forma vagamente rettangolare e, se viene colpito da uno dei vostri raggi, si ridurrà ad una poltiglia informe che comincerà a vagare per tutto il campo da gioco.

Per riuscire a ricaricarvi dovrete così orientare il cursore fino a sovrapporlo ad essa per succhiarne l'energia che ne spruzza.

Naturalmente l'E-PAK può anche essere esaurito dai vostri avversari in campo che toccandolo possono renderlo più o meno efficace.

È dunque importante che siate pronti a sparare e a carpirne la preziosa linfa vitale non appena apparirà sul video, prima che "qualcun altro" ve lo danneggi.

Mettetevi pure il cuore in pace perché altri aiuti non ne avrete.

I nemici entrano invece in campo progressivamente e a piccoli gruppi a seconda del livello di difficoltà, e sono ben di otto tipi differenti. Ognuno sostanzialmente, salvo lievi

differenze, ha la triplice funzione di distruggere il vostro cursore, di succhiare l'energia che lo alimenta e, naturalmente, di mordicchiare più o meno tenacemente l'area che avrete già costruito.

I più vulnerabili ai primi livelli sono certamente i *Red Hungrees*, che vengono generati dalla già nominata G-Sphere insieme ai loro fratelli gemelli di colore giallo assai più micidiali. La sfera non può essere eliminata dal gioco, ma se la colpirete potrà generare solo hungrees rossi (quelli più inoffensivi) che potranno essere facilmente distrutti dal contatto con i vostri raggi o con il bordo di un cursore rinforzato dall'E-PAK.

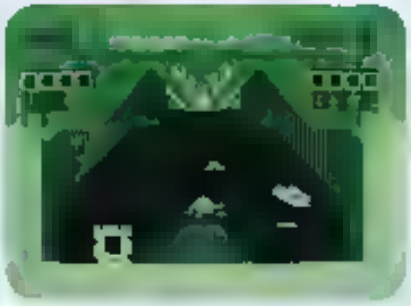
Fino al terzo livello dovrete vedervela unicamente con questo tipo di avversari, ma dal quarto in avanti entreranno in campo anche gli altri, ciascuno sottilmente differente ma sempre sulla base delle tre caratteristiche cui abbiamo già accennato (distruggi succhia mordi).

Ognuno di essi, in genere, come avviene per gli hungrees, richiede uno o più colpi per essere distrutto oppure il contatto con un cursore rinforzato.

Man mano che il gioco procede appare sempre più evidente la vitale opera riparatrice dell'E-PAK, soprattutto nella sua funzione di rinforzo al cursore, unico modo in cui essi non potrà essere sopraffatto e diventare

invece a sua volta cacciatore di "nastri".

L'effetto di insieme è davvero molto bello e lo schermo sembra popolato da una miriade di "insetti" multicolori in perenne movimento alla caccia del vostro cursore e dalla vostra area di



energia.

Districarsi in questa selva di particole imperiose non è facile e già vi procurerà grattacapi ai primi livelli — figuratevi agli ultimi!

Ciononostante, con un po' di accortezza, riuscirete ben presto a venire a capo della faccenda senza troppi problemi, almeno ai primi livelli, dopodiché potrete cavarvela, altrachè con una rara destrezza nell'uso delle dita, anche grazie alla solita buona dose di fortuna, che spesso diviene la protagonista indesiderata di ogni videogame.

PUNTI

Da 10.000 a 30.000 punti per ogni livello completato.

Il bonus si consegue poi in base alla quantità di energia ancora disponibile al termine di un livello.

Avrete inoltre a disposizione un Energy Block extra alla fine del 4° del 9° e del 14° livello.

CONCLUDENDO

Nonostante il soggetto trattato sia fuori dagli schemi tradizionali, il gioco non è di difficile assimilazione e i suoi meccanismi, dopo breve tempo, divengono pratici ed immediati. La resa grafica è ottima ed ha uno standard qualitativo piuttosto alto tenendo ben presente che gli oggetti in contemporaneo movimento sullo schermo sono davvero tanti.

Ciò che lascia un po' perplessi è invece la precisione del meccanismo della azione, che a volte è un po' sommaria, soprattutto nel movimento del cursore con i pulsanti laterali e nella direzione impressa dai dieci ai raggi del cannone a V.

Quello che inoltre non si riesce a vincere a volte è un vago senso di nervosismo creato dalla miriade di forze presenti in campo, che vi indurranno spesso ad azioni troppo frenetiche e concitate.

SPIDER-MAN

PARKER VCS

PREZZO L. 79.000

Il famoso Uomo Ragno è il protagonista di questo gioco della Parker. Il simpatico tessiragnatele ideato da Stan Lee si ritrova ora nuovamente nel piccolo schermo, esperienza che aveva già fatto con i cartoni animati a lui ispirati dopo essere stata anche protagonista di un film uscito al cinema. Insomma sembra che Spider-Man, alias Peter Parker (combinazione ha lo stesso cognome della Parker) sia molto popolare, almeno negli States. E voi, avete mai letto un fumetto dell'Uomo Ragno? In caso affermativo troverete molto divertente e assegnato questo gioco. In caso contrario vi sembrerà molto originale e lo stesso divertente.

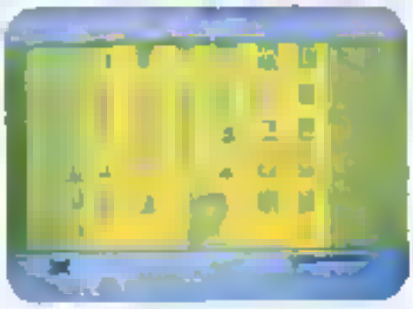
OBIETTIVO

Goblin il maligno, uno dei più scorretti e tradizionali rivali dell'Uomo Ragno, ha disseminato di bombe a orologeria i grattacieli di New York. Sta a voi disinnescare le bombe, eliminando i delinquenti che cercano di impedirvelo ed evitando lo stesso Goblin, che sorveglia personalmente una superbomba ad orologeria, piazzata proprio in cima al grattacielo.

DINAMICA

All'inizio della partita Spider Man compare al piano terreno del lunghissimo grattacielo su cui Goblin ha piazzato le bombe. I grattacieli dei differenti schermi possono variare in altezza, ma la larghezza, che comprende sei colonne di finestre, è sempre la stessa.

Ad alcune finestre compaiono i criminali, che possono essere eliminati toccandoli in qualunque punto con l'Uomo Ragno. I criminali però si fermano alla finestra solo un attimo, poi si spostano ad un'altra finestra dello stesso piano. Il vostro tessiragnatele deve scalare il grattacielo tirando sulle pareti di questo la sua resistente ragnatela, lasciandosi poi fino alla sua estremità. Se la ragnatela passa davanti ad una finestra occupata da un criminale, inutile dirlo questo la taglia lasciando precipitare Spider Man. Presto! Lanciate mentre cade un'altra ragnatela. Salverete così l'Uomo Ragno. Ma attenzione, la ragnatela non fa presa sulle finestre. Il primo grattacielo del livello più facile ha 13 piani. Dopo questi c'è un traliccio dell'alta tensione, di 5 piani, che è molto più difficile da scalare per tre motivi. Innanzitutto è molto più difficile attaccare la ragnatela perché i segmenti che compongono il traliccio sono sottili ed è facile sbagliare. In secondo luogo questi ultimi 5 piani sono disseminati di bombe a orologeria. Se la ragnatela tocca le bombe, si brucia. In altre su queste esplodono: viene alla ragnatela la rompono. La terza insidia del traliccio è rappresentata da Goblin in persona. Egli, a cavallo del suo diabolico piccolo meccanico, pattuglia la sommità del grattacielo, in prossimità della superbomba. Basta che l'Uomo Ragno o la sua ragnatela tocchino Goblin per fare precipitare il tessiragnatele. Goblin è l'unico tipo di nemico che non può essere eliminato e che non dà punti, deve soltanto essere evitato. Sopra di lui proprio in cima al grattacielo, c'è un tabellone con al centro una specie di scacchiera. È la superbomba meta finale di Spider Man. Per disinnescarla e salvare così New York City



l'Uomo Ragno deve toccarla col suo corpo. La manovra non è facile perché la ragnatela non fa presa sulla superbomba e se solo la tocca si spezza. Inoltre sopra la superbomba, sul tabellone c'è pochissimo spazio per attaccare la ragnatela. La manovra risulta quindi piuttosto difficile e non è infrequente fallire proprio quando si è a un centimetro dalla meta. Le bombe a orologeria possono essere di due colori. Quando appaiono la prima volta normalmente sono nere. Dopo pochi secondi diventano dello stesso colore dei criminali, cioè rosse—per poi esplodere dopo circa cinque secondi. Le difficoltà non sono finite qui. Anche il tempo è un fattore critico. In basso a destra, fuori dal campo di gioco c'è una riga rossa che dovrebbe rappresentare il fluido-ragnatela rimasto a Spider Man. Quando questa termina perdete un Uomo Ragno. In realtà la riga rossa si

esaurisce con il passare del tempo, e non col lancio della ragnatela. Tuttavia è possibile guadagnare un po' di fluido in più eliminando bombe e criminali. Più punti valgono più ragnatela si guadagna. Quando finalmente si disinnesca la superbomba, vengono raddoppiati tutti i punti che si erano guadagnati durante l'ascesa di quel grattacielo. Poi si ricomincia con un edificio differente, una nuova scorta di ragnatela e un Goblin sempre più imprevedibile e veloce. Anche la riga rossa si consuma sempre più in fretta. A partire dal terzo grattacielo di Goblin ne compaiono due. Uno, come al solito, attraversa il traliccio. L'altro invece attraversa l'edificio all'altezza dall'ottavo piano. Durante i primi grattacieli il tempo scorre abbastanza piano e quando si è abbastanza bravi, si è tentati, una volta arrivati nei pressi della superbomba, di tornare giù ad eliminare altre bombe o criminali, nel frattempo rappare. In questo modo si possono totalizzare più punti. Ma Goblin ha previsto anche questo. Infatti dopo un certo numero di punti realizzati con le bombe o con i criminali egli innesca la superbomba. l'innesco viene segnalato con una specie di forte ronzio. Da questo momento Spider Man dispone di circa 12-16 secondi per disinnescare la superbomba, dopodiché essa esplode facendovi perdere un Uomo Ragno. I grattacieli sono in tutto sei. Quando si arriva al sesto poi non cambia più. Quest'ultimo grattacielo è formato da 7 soli piani normali contro 11 piani di traliccio. Basta questa considerazione per capire che è più difficile del primo. Il grattacielo più lungo è il secondo, di colore arancione, che consta di 19 piani normali più 9 di traliccio.

COMANDI

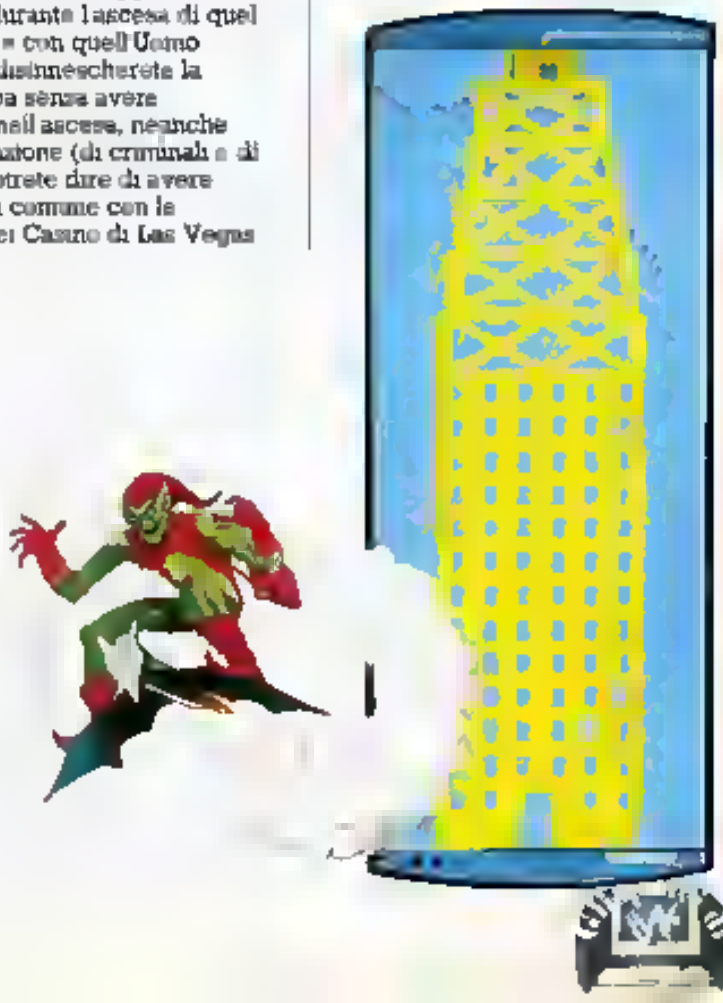
Si usa il joystick. Per sparare la tela, unico modo in cui è possibile muovere Spider Man, bisogna spingere il joystick nella direzione voluta e poi schiacciare il pulsante. A questo punto la tela parte. Quando arriva alla lunghezza desiderata, si lascia il tasto e si fa salire l'Uomo Ragno spingendo il joystick verso l'alto. Il joystick può essere spinto in sei direzioni. In alto e in basso serve a lanciare la ragnatela in queste due direzioni. In diagonale e a destra serve, sia che si spinga in basso o in alto, a lanciare la ragnatela in diagonale a destra, ma solo verso l'alto. In diagonale e a sinistra, a lanciare la ragnatela verso questa direzione. Se la ragnatela termina nell'aria, su una finestra, su una bomba o viene toccata da Goblin, appena lasciate il pulsante rosso l'Uomo Ragno comincia a cadere. Lanciate un altra ragnatela, potrete salvare il super eroe.

PUNTEGGIO

Ogni criminale eliminato vale 30 punti. Le bombe nere disinnescate valgono 50 punti l'una, quelle rosse 80. In più quando si disinnesca la superbomba si raddoppiano tutti i punti fatti durante l'ascesa di quel grattacielo e con quell'Uomo Ragno. Se disinnescherete la superbomba senza avere realizzato nell'ascesa, neanche una eliminazione (di criminali o di bombe) potrete dire di avere qualcosa in comune con le roulettes dei Casinò di Las Vegas. Infatti entrambi avrete un doppio zero. Si parte con tre vite a disposizione e se ne vince un'altra ogni volta che si raggiungono 10 000 punti.

VARIANTI

Spider-Man ha sei giochi. Nelle varianti numero 1, 3 e 5 gioca un giocatore solo. In quelle numero 2, 4 e 6 la partita è per due giocatori. Nei giochi 1 e 2 si comincia dal livello più facile, nei giochi 3 e 4 si parte dal terzo grattacielo e quindi è un po' più difficile. Infine nei giochi 5 e 6 si parte dal quarto (penultimo) grattacielo.



STRATEGIA

1) Alla partenza di ogni grattacielo, fate molta attenzione a lanciare bene la ragnatela: se sbagliate, trovandosi Spider-Man al primo piano, non avrete la possibilità di salvarlo.

2) Cercate di eliminare tutti i criminali, prima di passare alle bombe. Per eliminarli, come pure per le bombe, è possibile fare in due modi: o passate in verticale proprio di fianco al nemico, radente la finestra nel caso dei criminali. Il braccio di Spider-Man li tocca e li fa fuori. Oppure tirate la ragnatela in diagonale, al di sopra del soggetto da eliminare, e lasciate dondolare Spider Man. Nel caso delle bombe, se oscillandoci sopra l'Uomo Ragno non le tocca, bisogna cambiare posizione. Nel caso dei criminali, invece, basta attendere un po' finché il delinquente da ucciderare non compare ad una delle finestre pattugliate dal super-eroe. A questo proposito bisogna dire che più lunga è la ragnatela, più ampio è il dondolio del tessiragnatele e quindi più numerose sono le finestre che riesce a controllare. Si va da un minimo di una finestra, ad un massimo di quattro.

3) Quando Spider-Man si dondola, è possibile variare la lunghezza della ragnatela, e quindi l'ampiezza dell'oscillazione, semplicemente spingendo in su o in giù il joystick. Approfittatene per passare sopra ai criminali od alle bombe che sembrano fuori portata. Molte volte basta dare un colpo al joystick al momento giusto per arrivare a toccare per pece un nemico. Dal quarto grattacielo in poi, la maggiore preoccupazione diventa quella del tempo che passa troppo in fretta.

4) Quindi salite a proprio ritiro alle finestre in modo da eliminare gli eventuali criminali che vi ci si dovessero affacciare mentre passa l'Uomo Ragno, oppure salite a zig-zag con le diagonali, prendendo quelli che potete. Ma non soffermatevi ad aspettarli, perché non ne avete il tempo.

5) È importante invece cercare

di prendere tutte le bombe, perché danno più punti e più fluido filante. Inoltre non si spostano, e quindi ne semplifica il disinnescamento.

6) Quando dovete fare passare Spider Man oltre Goblin, conviene passare ai lati. Siccome Goblin si muove continuamente orizzontalmente e, una volta giunto all'estremità laterale del grattacielo torna indietro, passando ai lati si ha più tempo per attraversare prima che ritorni. Anzi passare lateralmente e anche attraversare in diagonale diventa una necessità nell'ultimo grattacielo.

7) Se quando Goblin minaccia la superbomba vi trovate già sul traliccio, allora cercate di salire e disinnescarla. Se invece l'Uomo Ragno è ancora nella parte non le

finestre, tanto vale che cerchiate di eliminare più nemici e bombe che potete, tanto non ce la farete a disinnescare la superbomba. Se poi l'Uomo Ragno si trova proprio di fianco alla superbomba quando questa esplode, non scoraggiatevi e tentate ugualmente di disinnescarla. Infatti anche se Goblin al momento dell'esplosione si ferma e tutto fa pensare che sia finita per l'Uomo Ragno, disponete ancora di due-tre secondi per muoverlo e se vi trovate nei pressi della superbomba può darsi che riusciate a disinnescarla.

8) Se non vi accontentate dei punti che potete fare salendo normalmente e, una volta in cima, decidete di tornare giù per fare degli altri punti, allora salendo vi conviene cadere appena ogni tanto, a non prendere tutti i criminali, altrimenti Goblin minaccia la superbomba. In poche parole conviene far finta di non essere troppo bravi. 9) Quando l'arco è lungo il traliccio, imparate a trovare la posizione tale per cui, salendo sempre in verticale Spider-Man tocca le bombe, che sono solitamente sempre nella stessa posizione.

CONCLUSIONI

Spider Man è prima di tutto un gioco molto originale. Non bisogna sparare a qualche bersaglio o muoversi semplicemente spingendo il joystick nella posizione desiderata. Il movimento dell'Uomo Ragno è senza dubbio la caratteristica che più differenzia questo gioco dagli altri. Chi conosce le avventure di questo eroe dopo un po' si sentirà completamente a suo agio nel lanciare la ragnatela esattamente nel punto prescelto, e gli sembrerà di rivivere in prima persona le gesta di questo famoso super-eroe. Si tratta quindi di un ottimo videogioco, originale, divertente e affascinante. Guardandolo viene da chiedersi come mai non ne vengano creati degli altri ispirati ai super-eroi, per esempio a Capitan America. Ma forse un videogioco dedicato a quest'altro personaggio di Stan Lee assomiglierebbe troppo a "Tron deadly discs", non vi pare?

OINK!

ACTIVISION **VCS**

PREZZO L. 89.000

Dopo essersi ispirati a tutte le situazioni possibili, presenti e future, sembrava inevitabile che gli ideatori di Videogiochi non lasciassero inutilizzato il vasto campo delle favole e leggende del passato verso il quale appunto si è indirizzata l'Activision per ispirare la sua nuova creazione

Come si può capire dal titolo, espressione del loro caratteristico verso, i protagonisti del gioco sono dei maiali. E quali sono i più famosi maiali del mondo?

Ma naturale, i tre porcellini!

OBIETTIVO

Penso che voi tutti conosciate la trama della favola, quasi esattamente riprodotta nel gioco.

I tre porcellini uno alla volta, affrontano i soffi del lupo cattivo che cerca di distruggere sempre più velocemente il pavimento della casa dei porcellini, composto da tre strati di mattoni.

Il porcellino deve darsi da fare, rimettendo i mattoni mancanti, per impedire che il soffio del lupo lo tocchi e lo atturi fuori dalla casa.

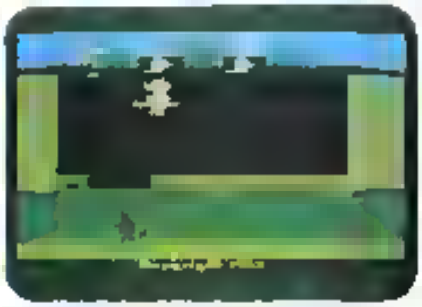
Quando ciò avviene il porcellino è costretto alla fuga, scappati i tre fratelli il gioco finisce.

VARIAZIONI

Il programma, che per la sua semplicità è particolarmente adatto ai giovanissimi, è reso interessante dalle tre varianti di gioco possibili.

La prima è per un solo giocatore che lotta contro il lupo, mentre la seconda e la terza sono entrambe per due giocatori ma con meccaniche diverse: nella seconda si lotta alternativamente, con due punteggi, contro il lupo; nella terza si combatte invece contemporaneamente, alternandosi nel ruolo del porcellino e del lupo.

Questa ultima variazione è particolarmente interessante e permette di disputare avvincenti sfide.



I selettori di difficoltà hanno una importante funzione: con il selettore sulla B i porcellini possono lanciare i mattoni sul pavimento anche dal fondo della stanza (alto sullo schermo), mentre sulla A sono costretti a toccare il pavimento prima di poter lasciare il mattone, ovviamente la seconda opzione rende più difficile il gioco.

SCHERMO

L'unico schermo del gioco rappresenta la casa del porcellino in lotta contro il lupo.

Il porcellino può muoversi all'interno della stanza in ogni direzione, mentre il lupo può spostarsi solo orizzontalmente sul fondo dello schermo.

In fondo alla stanza (in alto sullo schermo) ci sono i mattoni nuovi che si rigenerano quando il porcellino li ha usati tutti, mentre all'inizio della stanza (in basso sullo schermo) c'è il pavimento vittima dei soffi del lupo. La stanza del porcellino è sovrastata da un tetto rosso con due finestre, da queste finestre si possono vedere i fratelli porcellini ancora disponibili.

COMANDI

Lo stick fa muovere il porcellino in tutte le direzioni mentre il pulsante rosso permette di prendere e poi lasciare i mattoni.

Quando il giocatore comanda il lupo sono possibili solo i movimenti orizzontali e il pulsante rosso comanda il soffio.

Dopo la fuga del porcellino il gioco continua solo se viene toccato lo stick permettendo così di rilassarsi un po' durante le partite soprattutto quelle da record.

PUNTEGGIO

Il punteggio è dato dal numero di mattoni che si riescono a piazzare.

I mattoni sono riuniti in gruppi e solo quando l'intero gruppo è finito ne compare uno nuovo.

Il valore di ogni mattone che inizialmente è 4 continua ad aumentare di 4 punti per ogni gruppo finito.

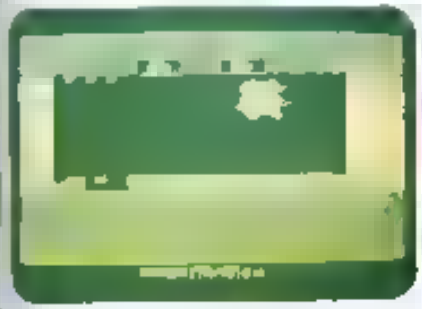
Questo meccanismo non solo è valido per ogni porcellino ma anzi il valore ottenuto con uno dei 3 fratelli si mantiene a continua ad aumentare con il porcellino seguente: è facile immaginare che alla fine di una partita media il valore di ogni mattone superi abbondantemente i 100-150 punti.

STRATEGIA

Il migliore consiglio, e anche quello più ovvio, è quello di usare intelligentemente i mattoni, cercando di chiudere i buchi più grandi con un solo strato di mattoni, piuttosto che chiudere completamente una parte a discapito di un'altra.

Inizialmente le operazioni di 'presa e getto' risulteranno difficoltose; è infatti molto

importante che in entrambi i casi le mani del porcellino siano esattamente sotto il mattone e sopra il buco, anche se il gioco presenta uno scarto massimo di circa 1 centimetro dalla posizione esatta delle mani. La velocità di soffio del lupo cresce durante il gioco e arriva ad un punto tale che risulta impossibile richiudere completamente i grossi buchi, a questo punto è indispensabile passare dei mattoni al centro del buco muovendosi sopra il lupo, che soffia solo diagonalmente; infatti quando il lupo colpirà il porcellino ci saranno buone possibilità che quest'ultimo, atterrato dal soffio, urti contro un mattone e si liberi dal soffio del lupo.



Quando invece giocate in due e vi siete il lupo è molto utile lasciare il muro da un lato o sinistro o destro costringendo così l'avversario a perdere tempo per andare a prendere i mattoni più lontani dal buco.

Fatto un discreto buco può essere utile disporsi in modo da prendere il porcellino il quale anche se picchierà contro un mattone e si salverà avrà perso il mattone che aveva in mano.

CONCLUSIONI

Complessivamente la cartuccia è ben curata, il gioco non è esaltante ma comunque divertente, anche se dopo giochi come Pitfall, River raid ed Enduro sinceramente ci aspettavamo di più dalla Activision.

Consigliamo questo gioco soprattutto ai più piccoli anche se ragionevolmente possa essere adatto a molto a patto che amano i giochi semplici e un po' infantili.

THRESHOLD

TIGERVISION **VCS**

PREZZO L. 39.000

Threshold appartiene alla categoria dei cosiddetti "shoot'em up games", cioè dei giochi dove bisogna colpire dei bersagli senza che lo sia il vostro cannone o la vostra astronave. Ciò che differenzia questi giochi fra di loro è la sagoma dei nemici e il loro movimento. Senza dubbio i bersagli da colpire in Threshold sono abbastanza originali come pure i loro movimenti. Del resto sono le uniche due cose che rendono attraenti questi giochi, per cui devono necessariamente essere almeno un po' originali. Seuné, che gusto c'è?

OBIETTIVO

Naturalmente, per cercare di

Vieni al Nuovo Negozio

VIDEO Mania

a Divertirti con i tuoi Giochi Preferiti Coleco · Atari Intellivision e imparare il Basic con Commodore Vic 20-64 TI 99 Texsas e Sinclair Spectrum

VIDEOMANIA
Milano - Viale Piave, 2
tel. 720667

ottenere il maggior punteggio possibile, bisogna evitare i proiettili e i nemici stessi, cercando nello stesso tempo di colpire, senza perdere tempo, i bersagli variamente colorati.

SCHEMA

Il gioco si svolge tra due file di segmenti colorati che si muovono verso l'alto quando il gioco è fermo e mute colpiti, verso il basso durante gli attacchi nemici. In alto a sinistra c'è il punteggio. Sotto di esso c'è una striscia colorata, con due numeri. Quello a sinistra indica se sta giocando il giocatore 1 o 2. Quello a destra indica la variante del gioco. Infine, in basso, ci sono a destra le astronavi di scorta rimaste e a sinistra una striscia rossa, la lunghezza della quale indica un certo bonus di punti al termine di ogni ondata.

COMANDI

Con il joystick potete dirigere la vostra astronave in otto direzioni (sono comprese anche le diagonali) nella metà inferiore dello schermo. Il bottone rosso che serve a fare fuoco, se viene tenuto premuto, la partire automaticamente un altro colpo ogni volta che il precedente sparisce dallo schermo. Se invece il bottone viene premuto nuovamente subito dopo avere sparato un colpo, il primo proiettile sparato scompare, lasciando in campo solo il secondo. Caratteristica, questa, presente anche nell'altro gioco della Tigervision di cui vi abbiamo parlato, e cioè Marauder.

IL GIOCO

All'inizio della partita la vostra prima astronave, ne avete a disposizione tre, compare in basso al centro dello schermo. Dall'alto cominciano a scendere a zig zag i uccelli di vario colore. Nel frattempo la riga rossa in basso comincia ad accorciarsi velocemente. Eliminati i sei uccelli, appare immediatamente la seconda ondata. Se invece la vostra astronave viene colpita, riprendete il gioco dalla stessa ondata ma con ancora tutti e sei i nemici, anche se li avevate eliminati tutti ed eravate andati addirittura, distruggendolo quindi, all'ultimo nemico di quella ondata.

A differenza di altri giochi simili, tipo Megamania dell'Activision, se si esaurisce la riga rossa in basso prima che siate terminate ondata, non perdete l'astronave, ma solo la possibilità di fare dei punti in più. Terminata ogni ondata, ne ricomincia una nuova con nemici diversi nella forma, ma soprattutto nel movimento. In alcune ondate i nemici vanno, oltre che a zig zag, anche dall'alto in basso. Quando scompaiono in fondo allo schermo, dopo pochi attimi rappaiono in cima. I nemici, per quanti siano, sparano sempre un solo colpo alla volta, scomparso il quale ne fanno partire un altro. In altre ondate i vostri bersagli procedono orizzontalmente e non scendono mai fino in basso. Le ondate di nemici sono 11 dopodiché si ricomincia con la prima. I punti dei nemici, come vedremo, aumentano con le ondate, per ritornare però al loro valore originario quando ritorna, per il secondo ciclo, la stessa ondata. I bersagli più difficili da colpire sono probabilmente quelli della nona ondata, in quanto molto sottili, mentre i più insidiosi sono quelli della quinta e dell'ottava. Tutti i nemici possono scomparire lateralmente per poi rappaiare dalla parte opposta. Lo schermo, insomma, non ha confini.

PUNTEGGIO

Al termine di ogni ondata, quello che sarà rimasto della riga rossa verrà tramutato in punti. Al inizio la riga rossa, intera, vale 2000 punti. Se terminate un'ondata senza avere avanzato neanche un pezzetto di riga rossa, otterrete ugualmente 50 punti di premio. Il punteggio per ogni nemico colpito è:

Ondata	Punti
1	50
2	80
3	100
4	130
5	150
6	180
7	200
8	250
9	300
10	400
11	800

A 20 000 punti si vince un'altra astronave. A 40 000 punti si può vincere un'astronave, ma se se ne avevano già tre di riserva, l'eventuale quarta non viene conteggiata.

VARIAZIONI

Thresholds dispone di tre giochi, per uno o due giocatori. I tre giochi si distinguono per la difficoltà: con il n. 1 più difficile e il n. 3 più facile. Il commutatore di difficoltà consente, nella posizione "B", di fornire i nemici di missili teleguidati, che si dirigono direttamente contro la vostra astronave e sono molto difficili da evitare. In ogni caso, dopo 40 000 punti i missili diventano comunque teleguidati, anche con il commutatore nella posizione "A".

STRATEGIA

La cosa principale è imparare a conoscere i movimenti di ogni nemico, per capire quando e da dove sparargli. Inoltre ricordatevi di non sparare in continuazione se volete colpire dei bersagli in cima

allo schermo. Infatti se fate fuoco in rapida successione, ogni colpo percorre poca strada per sparire lasciando posto al successivo, non arrivando così in cima allo schermo. Fate attenzione ai colpi nemici: alcuni sono bianchi e ben visibili, altri sono di colori più tenui e difficili da vedere. Tenete la vostra astronave un po' più su dal fondo dello schermo, avrete maggiori possibilità di evitare i nemici e i loro colpi. Se verso i 38-39.000 punti non avete ancora perso nessuna astronave, potete, per riposare un istante, parcheggiarvi di fato. Come già detto a 40.000 punti se ne vince un altra, a patto però di averne meno di tre di riserva. Infine una stranezza di Threshold: se accendete e spegnete molto velocemente il computer Atari due o tre volte, ad un certo punto vedrete comparire il normale campo di gioco con il sottofondo musicale del conteggio dei punti della riga rossa, ripetuto continuamente. Contemporaneamente il punteggio da zero sale da solo fino a 12660. A questo punto vedrete sullo schermo tre nemici della seconda ondata che non si muovono e muovendo il joystick al posto dell'astronave comparirà un puntino bianco col quale è tuttavia possibile sparare.

CONCLUSIONI

Threshold è un gioco stimolante dal punto di vista della sfida. Infatti giocare contro i colpi telegudati, e comunque dopo i 40000 punti, è molto difficile e richiede molta destrezza. Tuttavia va detto che pur introducendo oggetti e movimenti nuovi, nella sua categoria (quella degli "shoot'em up") ci sono giochi a nostro avviso migliori basti per tutti il nome del già citato Megamania.

LADY BUG

CBS **COLECO**

PREZZO L. 77.000

Con il nuovo sistema Coleco-Cbs e grazie alla sua potenza (17 Kbytes), molti dei più famosi videogiochi da bar hanno avuto la possibilità di apparire sui vostri televisori. Ma se Donkey Zaccon, Kong, Turbo è stato come se dopo il successo avuto nelle sale cinematografiche per film arriva in Tv, per altri videogiochi che nei bar non sono stati gettonatissimi la Coleco-Cbs è stata come il Verona per Panzo.

È il caso del videogioco dell'Universal, Lady bug, del genere ispirato a Pac-man, riportato in modo straordinariamente fedele nella versione Coeleo da casa.

SCHERMO

La fedeltà della trasposizione la notate subito confrontando gli schermi (vedere recensione da Bar sul n.° 3 di Videogiochi), stessa disposizione, stessi nemici, stesse caratteristiche. Come in Pacman esiste un personaggio (in questo caso una coccinella, Lady bug appunto) che deve muoversi tra le pareti di un labirinto. Sul vostro TV appare infatti il piano del gioco con i puntini che Lady Bug dovrà divorare. Al centro, dove c'è il recinto della verdura, escono degli insetti verdi che dovete assolutamente evitare per non essere divorati. Da evitare sono anche i teschi sparsi qua e là lungo i corridoi. Una delle poche differenze tra la versione da bar e quella Coleco è che in quest'ultima il piano del gioco non occupa tutto lo schermo. A fianco rimane uno spazio dove su sfondo rosso appare la scritta special, su fondo giallo extra e su sfondo blu i moltiplicatori di punteggio. A queste tre parole sono legate le lettere e cuoricini che appaiono nel labirinto. Sotto viene indicato il punteggio, a quale schermo e con quale verdura siete arrivati e quante coccinelle avete.

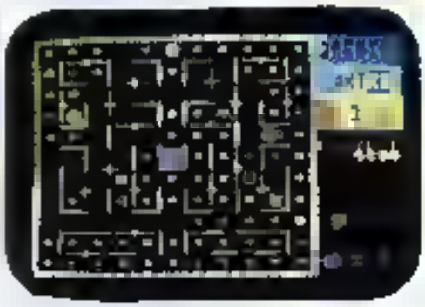
OBIETTIVO

Come in Pacman l'obiettivo principale del gioco è divorare tutti i puntini senza venire mangiati dagli insetti nemici. La sfida è comunque molto più avvincente con molte possibilità di fare punti e vincere coccinelle. Innanzitutto il percorso che è costituito da pareti fisse viola e da pareti verdi che potete spostare con la vostra Lady bug modificando così il percorso. Non potete mangiare gli insetti, ma solo costringerli ad andare sui teschi mortali. Il massimo numero di insetti nemici che possono essere in circolazione è 4. In questo modo la casella della verdura posta al centro e che contiene gli insetti rimane vuota dandovi la possibilità di mangiare la verdura contenuta, facendo punti e bloccando per alcuni secondi il movimento degli insetti nemici. Ultima attenzione la dovete avere per le lettere e i cuoricini che appaiono lungo il labirinto: a seconda del loro colore potrete comporre la parola SPECIAL (se sono rosse) che vi darà una volta completata, la possibilità di un campo senza nemici, e solo con la verdura sparsa lungo il labirinto, e quindi la possibilità di fare molti punti oppure comporre la parola EXTRA se invece sono gialle con la possibilità di vincere una LADY BUG. I cuoricini invece bisogna mangiarli solo quando sono blu, in questo modo scatteranno i

moltiplicatori di punteggio. Se mangerete tutti e tre i cuori quando sono di colore blu tutti i punti che farete verranno moltiplicati per 6

PUNTEGGIO, COMANDI E VARIAZIONI

Iniziamo con i più numerosi, i puntini che riempiono i corridoi, ognuno di loro vale dieci punti. Le lettere e i cuoricini cambiano punteggio a seconda del colore: quando sono blu valgono 100 punti, giallo 300 punti e quando sono rossi 500 punti. La verdura ha un valore sempre maggiore a seconda del livello. Si parte da un minimo di 1000 punti e si sale sempre di più fino al 10° livello. Quando riuscite a compilare la parola EXTRA guadagnerete 500



punti. Ricordatevi comunque che il valore dei puntini e delle lettere può essere moltiplicato a seconda di quanti cuoricini blu riuscirete a mangiare. In Lady Bug userete solo il joystick posto sul comando che guiderà la vostra coccinella sul campo di gioco. I pulsanti laterali non si usano in questo gioco mentre la tastiera vi aiuterà a selezionare i giochi. Come

VIDEOGIOCHI
hi-fi club
Piazza Marucchi 2 Roma Tel 8445343
Novità | Anteprime Permuta
Noleggio Vendita anche per
corrispondenza contrassegno

sempre i primi 4 per un giocatore, gli altri per due. Al primo gioco inizierete con cinque Lady Bug mentre negli altri 3 ne avrete 3. Più alto è il livello più difficile sarà scappare dalla voracità degli insetti nemici.

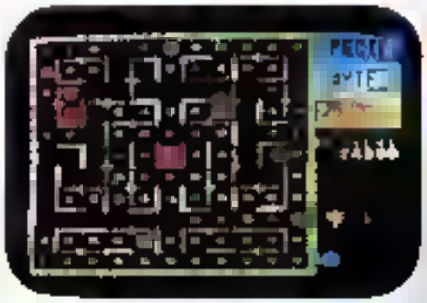
STRATEGIA

Il gioco inizia con uno schermo di presentazione che vi indica le lettere che troverete per comporre le parole Extra e Special, il numero dei tesori e il tipo e valore della verdura.

Al primo livello la verdura è un cetriolo ed ha un valore di 1000 punti. Gli insetti nemici usciranno dal recinto centrale lentamente.

Con una musichetta la vostra Lady Bug fa ingresso sul campo. Avrete qualche secondo prima che

appaia il primo insetto. Questa pausa vi dà la possibilità di riflettere sulla strategia da tenere. Il nostro consiglio è quello di approfittarne e mangiare i puntini intorno al recinto centrale. Infatti sarà più difficile farlo quando i nemici scorrazzeranno tra i corridoi. Se avete abbastanza colpo d'occhio e senso tattico potrete anche decidere come disporre le porte girevoli ed obbligare gli insetti a percorsi stabiliti, garantendovi una certa sicurezza. Queste porte girevoli sono l'unica vostra arma per difendere Lady Bug dalla voracità dei nemici. Non tentate di fuggire perché la vostra coccinella è più lenta, dovete essere solo pronti e girare una porta e ostruire la strada a chi vi sta inseguendo. Inoltre potrete fare in modo di fare finire l'insetto su un teschio. In questo modo tornerà nel recinto della verdura dandovi un po' di respiro. Lungo il perimetro dello schermo c'è una linea tratteggiata che colorandosi di bianco e di verde vi avverte quando sta per uscire un nemico. Siate molto attenti nel movimento di Lady Bug infatti, se non siete più che precisi, la vostra coccinella si può incastrare tra una porta e l'altra. Un'altra tregua la potrete ottenere una volta che i 4 nemici sono usciti dal centro. In questo modo lasceranno incustodito il recinto e voi potrete velocemente dirigervi all'interno, mangiando la verdura. Così facendo i 4 nemici rimarranno come paralizzati per alcuni secondi dandovi la possibilità di girare in libertà. Fate attenzione però a non toccare gli insetti perché anche se paralizzati vi potranno mangiare egualmente. Come vi abbiamo detto ogni volta



che uno dei 4 nemici mangia un teschio ritorna nel recinto: state attenti che questo non accada mentre siete dentro per mangiare la verdura. Se il nemico torna nella casella quando questa è vuota vi farà comparire una nuova verdura dandovi la possibilità di farvi un'altra scorpacciata di punti. Un altro consiglio è quello di mangiare il più presto possibile i cuoricini quando sono blu, farete scattare il moltiplicatore dei punti e andrà tutto a vostro vantaggio. Un'altra attenzione la dovete avere per le lettere. Solitamente ne appare una per comporre SPECIAL, una per EXTRA e come terza una E oppure una A che vale per tutte e due le parole. Durante la manche le lettere e i cuoricini cambiano di colore. Li vedrete più spesso di colore blu, poi cambieranno per pochissimi secondi in rosso e per poco di più diventeranno gialli. Dovrete

decidere voi quando ingoiarli. Ricordatevi che i cuoricini vi daranno sempre interessanti quando sono blu. Per le lettere deciderete all'inizio quali vi interessano. Le lettere A, C, E, I, L, P e S quando sono rosse formeranno la parola Special.

Le lettere A, R, T, X e E quando sono gialle formeranno la parola EXTRA. Una volta completata la parola SPECIAL, e sarà la cosa più difficile, sullo schermo del labirinto avrete solo la verdura da mangiare. Potrete farvi una scorpacciata velocissima senza nessuno che vi disturberà. Completata la parola EXTRA invece il computer vi farà i complimenti e vi avverterà che avete vinto una Lady Bug. Il gioco ricomincerà al livello successivo. Vi possiamo anticipare che i livelli sono 10. All'undicesimo livello compariranno gli stessi nemici e la stessa verdura del 1° ma con una velocità tremenda. Se le varie lettere non vi servono tentate di mangiarle quando sono gialle o rosse così farete più punti.

CONCLUSIONI

Se al Zaxxon avevamo detto che la Coleco-Cbs era riuscita a riprodurre la stupenda grafica del gioco originale per Lady Bug dobbiamo dire che si è sfiorata la perfezione. Infatti per grafica, sonoro e difficoltà è molto difficile trovare differenze tra la versione da bar e quella da casa. Nel vostro salotto avrete quindi l'emozione di confrontarvi con un videogioco uguale a quello che trovate pagando 300 Lire a partita. E non dittemi poi che non ne vale la pena.

TUTTO A PREZZI INCREDIBILI!

sumus

SUMUS! IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI PICCOLI COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! VENITE A VISITARCI. SIAMO APERTI ANCHE IL SABATO

A FIRENZE, a tre minuti dal Duomo, IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI HOME COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! Troverete prodotti Intellivision, Atari, Hanimex, Activision, Imagic, Philips, VIC-20 e C-64 Commodore, Texas, Atom, Sinclair Spectrum, Multitech Microprofessor, Apple, Osborne, Orange, G5, Casio, Sharp, Sekosha, Honeywell, Strobe, ecc. ecc.. Libri delle migliori case editrici. Un vero bazar! (e potete provare tutte le apparecchiature che volete senza alcun impegno...)

SUMUS s.r.l. via S. Gallo 16/r - 50129 Firenze

Tel. 055/29.53.61 - tlx 57 10.34
sabato aperto - chiuso lunedì mattina

VE LO DICE SUPER SUMUS!

ASTERIX: IL PR
VIDEOGIOCO

Intervista a Pam Rhodes, group product manager Atari International division

Molte volte si sente dire che i videogiochi sono studiati e prodotti solo in America e non da noi. Molti si chiedono se è possibile produrre un gioco in Italia. Per adesso la risposta rimane no. I mezzi ancora non ci sono, le società, tutte americane, non hanno filiali produttive fuori dagli Stati Uniti — senza naturalmente contare le varie migliaia di cinesini intenti a saldare chip — e soprattutto non abbiamo ancora una mentalità così "computer oriented".

Ma è parere di molti che in futuro bisognerà che anche in Europa si creino le possibilità di produrre e sviluppare software per i videogiochi e per i computer.

Se non altro perché, potenzialmente, il mercato europeo è il più importante del mondo.

In effetti c'è già chi ci sta pensando. E precisamente la più grossa industria del divertimento elettronico casalingo, l'Atari.

Quando leggerete questo articolo sarà già nei negozi la prima cartuccia-gioco prodotta appositamente e unicamente per il mercato europeo. Asterix. Intendiamoci: il designer che l'ha progettata e tutto lo staff che l'ha sostenuta sono americani e il lavoro per la maggior parte si è svolto in USA, ma l'idea, il personaggio coinvolto nel gioco, le vicende e i play test (cioè i test di giocabilità fatti sul gioco prima che sia ancora terminato) sono stati tutti studiati per fare un gioco europeo.

"Abbiamo iniziato a pensare di fare un gioco europeo perché ci siamo resi conto dell'importanza e dell'interesse che c'è in Europa per i videogiochi. Il mercato è ancora giovane ma proprio per questo è stimolante, è creativo e in continua crescita. E l'Atari deve tener conto e deve essere sensibile nei confronti di diverse culture e interessi", *dice Pam Rhodes, product manager dell'Atari International.*

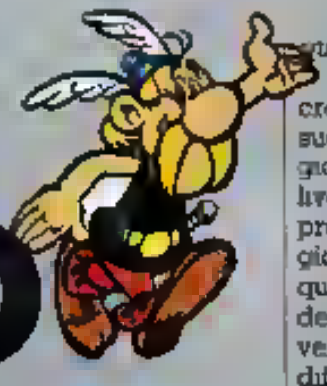
È lei la persona che ha seguito fin dall'inizio questo ambizioso progetto, che ha preparato le ricerche di mercato e seguito i test.

Ed è lei che ci spiega, non senza una punta di meritato orgoglio, come è nato Asterix, questo bellissimo gioco che ha per protagonista il simpatico Gallo.

"Quando abbiamo finalmente deciso di volgerci all'Europa prima di affrontare l'impresa, abbiamo condotto delle attente ricerche di mercato dovevamo capire in che direzione muoverci.

Nell'International Department molte persone erano state a

MO EUROPEO



avevan o vissuto in Europa e tutti ci avevano parlato bene di Asterix e Obelix.

Allora abbiamo selezionato un gruppo di persone uomini e donne di ogni età rappresentative delle principali città europee e abbiamo sottoposto loro un questionario: chi è il tuo personaggio preferito? Che cosa ti interessa di lui, ecc

In Effetti Asterix e Obelix sono risultati i personaggi più conosciuti e amati Molte persone di età completamente diversa li conoscevano e trovavano interessanti le loro avventure Allora siamo tornati in America e abbiamo proposto al gruppo dei designer di fare un gioco utilizzando le avventure dei due galli"

Il gioco nasce quindi da un lavoro di gruppo?

In un certo senso si nasce da una specie di riunione di cervelli che include i creativi e alcune persone di marketing In queste occasioni Condon Brown (direttore del reparto Software Development dell'Atari, n.d.r) chiede chi dei designer sarebbe interessato a lavorare su quel dato progetto chi è libero di farlo)"

In questo caso fu Suki Lee la programmatrice che prese il lavoro. Suki è una delle tre programmatrici che lavorano alle dipendenze di Condon Brown (di uomini ne ha invece 60) è una donna molto particolare e molto sensibile

"Suki rimase subito entusiasta all'idea di fare un gioco su Asterix Lo ha subito sentito come una cosa sua c'è una specie di feeling nei confronti dei temi o soggetti su cui lavorare sai che puoi creare qualcosa di buono

E lei che ha sviluppato l'idea che ha disegnato e scritto tutti i codici, analizzato i dettagli di grafica Quando il gioco era praticamente fatto ce l'ha riportato Siamo ritornati in Francia e vi abbiamo condotto delle ricerche particolari, dei play test Abbiamo cercato un gruppo di persone le abbiamo chiuse in una stanza e loro hanno giocato il gioco per ore discutendone le impressioni. Anche Suki ci raggiunse per essere sicura di poter vedere le reazioni della gente, di sentire le loro opinioni. Sai, se sei presente capisci meglio che interesse e di che tipo c'è nelle persone È normale

E la ricerca è risultata molto positiva. Non avremmo introdotto il gioco se non avessimo ottenuto i risultati che abbiamo avuto e nello stesso tempo questo test è stato un ottimo metodo per stimolare una risposta da parte delle persone che l'hanno giocato

Per esempio ci hanno detto "ci piace molto ma se facessimo così? o provassimo colà? e magari invece teniamo così questa parte perché sembra più interessante E infatti di quella prima eprom ( ) delle cose sono cambiate, Suki è dovuta tornarci sopra"

Avete effettuato anche dei test negli Stati Uniti?

"Sì abbiamo fatto dei test anche negli USA e il risultato è stato simile a quello di altri test svolti per dei giochi poi divenuti dei best-seller

Li abbiamo fatti solo per avere la conferma che c'era un interesse generale verso questo prodotto e siamo molto soddisfatti del risultato. Non sarebbe potuto andare meglio"

Qual è stata la prima reazione all'Atari USA quando hanno saputo di questi risultati?

"Quasi non ci credevano perché non succede spesso che dei giochi raggiungano dei livelli così alti Atari produce moltissimi giochi e introduce solo quelli che reputa siano dei buoni titoli che venderanno e si diffonderanno bene Ma poi ci sono i giochi veramente di successo quelli che hanno tutte le chance per diventare dei veri best seller

E Asterix è uno di questi, abbiamo persino pensato di cambiare i nostri programmi e farlo uscire prima del previsto Abbiamo accellerato i tempi di tutti quelli che ci stanno lavorando dietro i programmatori stanno lavorando alacremente per rifinirlo stiamo preparandone la confezione insomma stiamo dandoci dentro tutti per riuscire a metterlo in commercio per Natale Visto che abbiamo un prodotto così perché fermarlo?

Abbiamo un successo nelle mani e ti assicuro che è proprio una bella sensazione"

E in effetti il gioco è molto bello, ho visto dei ragazzini giocarci ed erano instancabili è "se si vuole comparabile a Centipede nel senso che può piacere ad una larghissima fascia di pubblico maschi e femmine, giovani o bambini, richiede abilità e velocità di riflessi, è facile da imparare ma è difficile impadronirsene

Non hai bisogno di un manuale per capire come si gioca basta

che ti siedi davanti al televisore e inizi a giocare".

Pensate in un futuro di aprire anche qui uno studio di programmatori? "Non so se ci siano già delle intenzioni precise della società in questo senso. Per quel che mi riguarda amerei molto venire qui e seguire un gruppo di programmatori europei.

Ci sono dei bravi programmatori e sarebbe logico creare un gioco avvalendosi delle persone che sono già qui. Quello che so è che ci sono altri due giochi in preparazione: uno si chiama Obelix e l'altro è un gioco per computer a cui stanno lavorando a Londra.

Quindi abbiamo già tre prodotti che usciranno sicuramente entro febbraio e possiamo dire che Atari è decisamente orientata in questa direzione"

Cosa pensi del mercato Europeo? Crescerà si fermerà?

"Credo che in Europa il potenziale sia enorme, lo stiamo vedendo dall'interesse con cui vengono accolti i nostri prodotti e anche quelli concorrenti. Vendiamo molto bene e l'argomento videogiochi è all'ordine del giorno. la stampa ne parla, la gente ne discute sta insomma diventando anche qui una forma di divertimento molto comune.

Potrei ragionare in termini numerici o vedere qual è la penetrazione ma sicuramente il potenziale è qui. Naturalmente ci sono ancora molte possibilità anche negli Stati Uniti ma là ormai i prodotti sono tantissimi, non più più sapere i consumatori con la novità"

Pensate di vendere Asterix anche negli Stati Uniti?

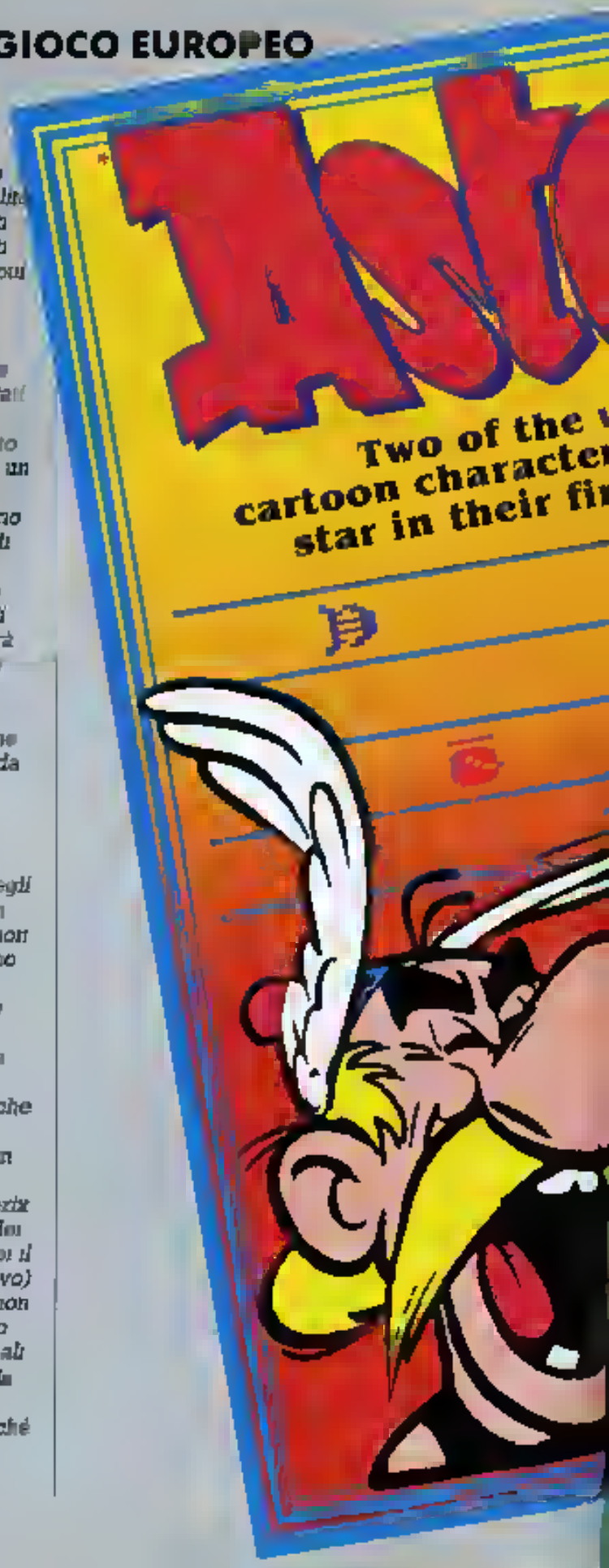
"No, per il momento no. Stiamo studiando un gioco simile, perché questo gioco è proprio un fenomeno e quindi vogliamo cercare di sfruttarne il possibile successo anche negli Stati Uniti ma non sarà lo stesso. Voglio dire sarà lo stesso tipo di gioco ma non avrà Asterix e Obelix come personaggi, perché da noi non sono molto conosciuti

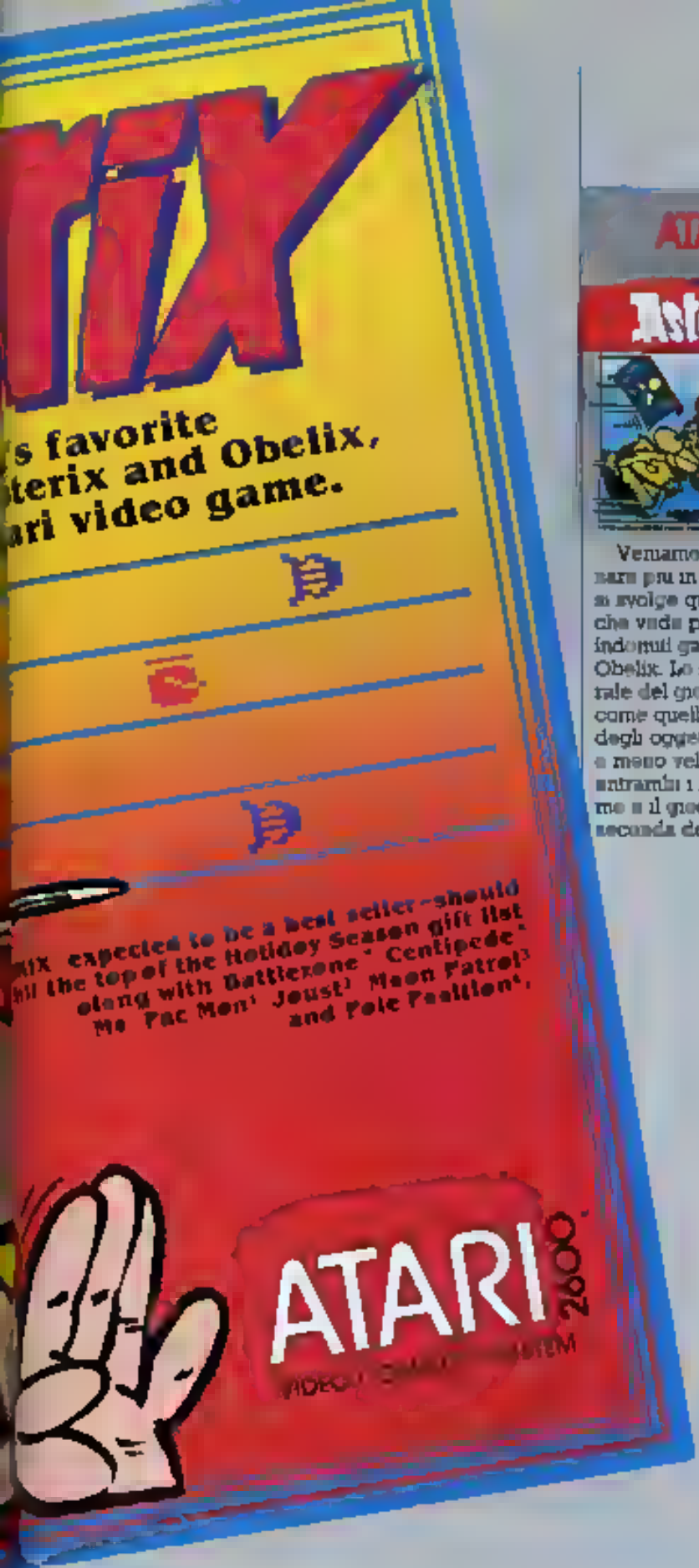
Dato che è un bel gioco penso che piacerebbe anche negli USA, ma mai come in Europa perche qui, non solo c'è un buon gioco ma in più c'è un personaggio amato e conosciuto da tutti"

Pensi quindi che la gente dia più importanza al nome che al gioco?

"Voglio solo fare un esempio. Quando abbiamo testato Asterix negli Stati Uniti uno dei problemi (e si che poi il Test è risultato positivo) è stato che la gente non capiva il personaggio chi è quello lì con le ali che gli spuntano dalla testa?

Erano confusi perché le loro non aveva senso.





Veniamo ora ad esaminare più in dettaglio come si svolge questo gioco che vede protagonisti gli indomiti galli Asterix e Obelix. Lo schema generale del gioco è un po come quello di Fast Food: degli oggetti entrano più o meno velocemente da entrambi i lati dello schermo e il giocatore deve, a seconda del caso prenderli o evitarli.

Nel nostro caso gli oggetti da evitare sono le lire dello stonato Assurancetourix il suonatore del villaggio

SCENARIO

Questa pericolosa raccolta di oggetti che sfrecciano a velocità supersonica si svolge in una stanza di un tempio romano che è suddivisa in otto corsie verticali in ognuna delle quali corre un oggetto

Asterix prima e Obelix dopo sono rappresentati solo con la testa entrambi portano l'elmetto ma solo Asterix ha le alucce laterali.

Ci sono 8 tipi diversi di oggetti 4 per Asterix e 4 per Obelix che arrivano a ondate di 50

Lo scopo è quello di superare un ondata dopo l'altra senza perdere la testa contro la lira stonata.

Solo se Asterix supera la prova entra in gioco Obelix che dovrà affrontare delle serie ancora più veloci e difficili.

DINAMICA

Inizia il gioco il nostro eroe alato è in mezzo alla stanza nella corsia centrale

Quattro alla volta, a ritmo alternato entrano in campo per primi i pentolini di filtro magico Dove non ci sono i pentolini ci sono invece le lire Gli oggetti entrano alternativamente da destra e da sinistra incrociandosi più o meno nel centro con quelli che vengono dalla parte opposta. Asterix e Obelix si possono muovere a destra e a sinistra spostandosi da una corsia all'altra.

Dopo che Asterix ha preso tutti e 50 i pentolini, appaiono nell'ordine gli elmi, gli scudi, entram

ASTERIX: IL PRIMO VIDEOGIOCO EUROPEO

bi delle centurie romane, e le lampade ad olio.

A questo punto una scritta e una musichetta informano il giocatore che sta per incominciare l'"Obelix Wave", ossia il protagonista non è più il piccolotto ma il grande e grosso Obelix.

Il povero gallo sempre affamato si troverà di fronte anche lui quattro ondate di oggetti diversi che sazieranno ampiamente il suo stomaco capace: prima la mela, (secondo una nota teoria dietetica è bene mangiare la frutta prima del pasto anziché dopo) poi i pesci, i cosciotti di cinghiale e, per annaffiare il tutto, i bicchieroni di cervogia. Quasi a patire la sua ingordigia Obelix è costretto ha recuperare il cibo a una velocità doppia di quella con cui Asterix deve recuperare i trofei romani.

Quando riuscirete a superare tutte e otto le ondate: quando cioè sia Asterix che Obelix avranno adempiuto al loro compito per tre volte consecutive apparirà un oggetto misterioso, che nel libretto delle istruzioni è indicato con un punto interrogativo. Noi non sappiamo che cos'è perché fin lì non siamo ancora riusciti ad arrivare: ma anche se ci riusciamo non vi lo diremmo ugualmente che cos'è per non guastare la sorpresa al giocatore veramente bravo.

PUNTEGGIO

Gli oggetti da prendere oltre ad essere di diversi tipi, hanno anche diversi valori.

Il punteggio è dato dalla consistenza del bottino accumulato e i punti sono rispettivamente distribuiti in:

50 per il calderone di filtro magico

100 per l'elmo romano

200 per lo scudo romano

300 per la lampada ad olio

nell'ondata di Asterix, mentre in quella di Obelix sono:

400 per la mela

800 per il pesce

500 per il cosciotto di cinghiale

500 per il bicchierone di cervogia.

L'oggetto misterioso vale 500 punti, una specie di bonus per i più bravi.

All'inizio del gioco avete tre vite a disposizione se ne vince una a 10000, 30000, 50000, 80000, 110000 punti. Dopo i 110000 punti guadagnerete una testa in più per ogni 80000 punti aggiunti.

COMANDI E VARIAZIONI

Lo stick muove il nostro eroe in tutte le direzioni possibili mentre il pulsante rosso serve solo per ricominciare il gioco.

I selettori di difficoltà non sono usati e l'unica variante possibile è quella per due giocatori.

STRATEGIA

Vi accorgerete subito che muovere sul piano desiderato i valorosi galli è più difficile del previsto. Capita infatti spesso che nel raccogliere un oggetto si finisca contro una delle linee di Assurancetourix che tracciava su se piano vicino: le corse sono molto strette e se non si è precisi al millimetro sbagliare è molto facile.

È consigliabile, quindi, per prima cosa esercitarsi ad usare lo stick con precisione tenendolo in cima o dando brevi colpi alla base dell'asta.

Spesso avviene che un oggetto non preso esca dall'altra parte e venga trasformato in lira, aumentando così le lire presenti simultaneamente sullo schermo: che vi impedisce una proficua raccolta. Anche se non è facile: dovete far di tutto per prendere tutti gli oggetti che compaiono assieme dal lato delle corsie.

Durante la Obelix Wave gli oggetti viaggiano a una velocità così elevata che può essere una buona tattica occuparsi di soli tre piani, quelli in alto o quelli in basso.

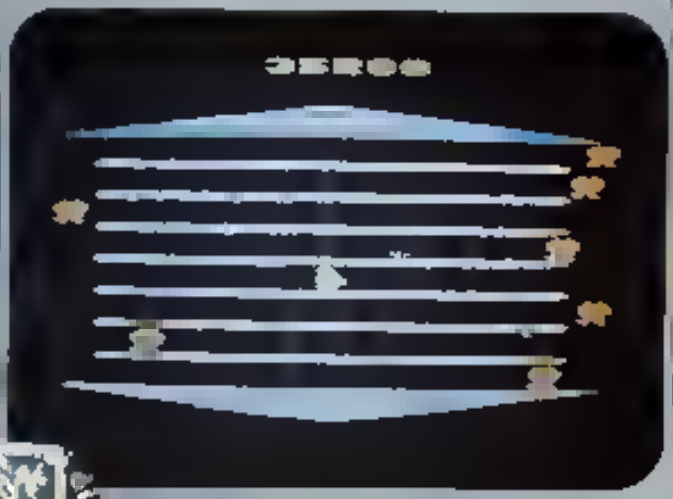
Ricordate che nella maggior parte dei casi gli oggetti, su di una stessa corsia, passano due volte come lire e una come oggetti, anzi in questo caso cibi da prendere.

CONCLUSIONI

Il gioco, sebbene la meccanica sia molto semplice è divertente e non annoierebbe nemmeno i più esperti. È un gioco entusiasmante che mette a dura prova l'abilità e la precisione dei giocatori.

La grafica è ben curata e, anche se ci vuole un po' a capire che quella testa alata è proprio Asterix, gli oggetti e soprattutto il cibo sono definiti con grande cura.

Il programma infine è stupendamente introdotto da una presentazione che riporta in grande l'immagine di Asterix e il titolo che riproduce fedelmente i caratteri del famoso fumetto.



NUOVO
IT DAGLI U.S.A.

SORPASSI, CHICANE, CURVE MOZZAFIATO. E' POLE POSITION. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La media al giro è 73". Devi abbassarla per qualificarti. Ma il Gran Prix è ancora più duro. Devi terminare il giro prima che il cronometro si azzeri. Resisti e ce la fai. Solo così puoi continuare a giocare. Questa è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Jungle Hunt, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®

ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

AL BAR

PSS, PSSSSS....

TRUCCHI, CURIOSITÀ, SEGRETI DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

1984. Fatidico anno sul quale si addensavano oscure profezie da parte di George Orwell.

Nonostante tutto siamo ancora qui, sani e salvi.

E non ci stanchiamo di ripetere i soliti propositi: anno nuovo, vita nuova.

Noi, nel nostro piccolo, abbiamo cercato di fare qualcosa di nuovo e proponiamo ai nostri lettori questa nuova rubrica che speriamo risulterà gradita.

Qui troveranno posto tutte quelle particolarità che "umanizzano" i videogiochi, nel senso che ci danno la sensazione che in fin dei conti è sempre l'uomo che vince sulla macchina.

Vi invitiamo dunque a spedirci tutto quello che voi avete scoperto sui videogiochi: cercheremo di verificare il tutto e pubblicheremo ciò che risulterà vero e che sarà possibile documentare.

Passiamo ora ad alcuni "precursori" cioè ad alcuni tra quei molti lettori che già ci hanno mandato il frutto delle loro "elucubrazioni".

PHOENIX

Pubblichiamo per intero questa interessante strategia speditaci da Max. (scusaci ma la tua lettera col tuo nome intero è andata smarrita nei meandri della nostra redazione) Quando si dice la buona volontà! Viste che bella descrizione? Aggiungiamo soltanto che è possibile effettuare un trucco analogo anche nel secondo schermo e passare così i 200 000 punti.

1

APPENA INIZIATO IL GIOCO, SPOSTARSI SUBITO SULLA SINISTRA DELLO SCHERMO FINO IN FONDO

2

LA 5ª AQUILA CHE SCENDE RICONOSCIBILE PERCHE' ENTRA ED ESCE DALLO SCHERMO VERRA' VERSO DI VOI PER DISTRUGGERVI.

3

A QUESTO PUNTO BISOGNA USARE LA BARRIERA IN MODO CHE LA 5ª AQUILA POSSA PASSARE AL DI SOPRA DI ESSA. NON VERRA' DISTRUTTA E RITORNERA' AL SUO POSTO. IN QUESTO SISTEMA NON BISOGNA MAI SPOSTARE O TOCCARE I PULSANTI DIREZIONALI ALTRIMENTI NON AVVIENE PROPRIO NIENTE.

4

POI LE AQUILE SI SPOSTERANNO TUTTE INSIEME NELLE 4 DIREZIONI PER RITORNARE NELLO STESSO POSTO. UNA ALLA VOLTA VERRANNO GIU' E UNA CHE ENTRA ED ESCE DALLO SCHERMO, DISTRUGGERA LA VOSTRA ASTRONAVE DA SOTTO. GUARDATE POI IL VOSTRO PUNTEGGIO CHE SARA' DI 400.000 IN QUALSIASI PHOENIX CHE VI ANDRETE

TARZAN

Cesare Polenghi di Milano ci scrive spiegandoci tutta la sua strategia per aiutare il nostro intrepido eroe a salvare Jane.

Secondo Cesare, nel primo quadro è possibile prendere anche la 4ª liana al primo colpo, mentre normalmente ci si limita alle prime tre. Ebbene, noi gli diciamo che è possibile invece prendere TUTTE le liane di fila. Il trucco consiste nell'anticipare o nel ritardare il salto. Difatti è solo un'impressione che saltando quando la liana è il più a sinistra possibile si ottenga un salto migliore.

Per quanto riguarda il secondo quadro (i coccodrilli), Cesare consiglia di evitare il maggior numero di coccodrilli possibile.

Questo consiglio è senz'altro valido, soprattutto dal secondo percorso in poi, ma nel primo è possibile con un minimo di pratica ammazzare tutti i coccodrilli, tranne quelli che precedono le prime bolle, tenendo il joystick sempre tirato a sinistra.

Il terzo quadro non presenta particolari problemi; vi consigliamo solo di cominciare ad allenarvi a saltare più alti sopra le pietre: servirà nei percorsi successivi.

Per questo è sufficiente tenere la leva sempre tirata a sinistra e solo un attimo prima di schiacciare il pulsante per saltare spingerla verso l'alto.

Infine, per quanto riguarda il quadro dei cannibali consigliamo Cesare di allontanarsi a saltarli, perché è l'unico modo possibile per fare più punti: si può arrivare sino a 17.000 punti alla fine della prima tappa!

JUNO FIRST

Vedendo questo nuovo videogioco saranno stati molti ad avere un tuffo al cuore simile a quello che si riceve quando ci appare una ragazza che ci ricorda tanto il nostro primo amore.

Scherzi a parte, alzi la mano chi non ha pensato nemmeno un attimo a Defender: il caro vecchio indimenticabile Defender, vedendo questo Juno First.

Nemmeno un mignolo, eh?!

Effettivamente esistono delle analogie tra i due giochi, ma analizzando bene Juno First fortunatamente si può affermare che ha una sua propria precisa identità.

IL GIOCO

Il gioco è ambientato in un'epoca futura molto lontana dalla nostra. l'uomo ha ormai conquistato sino la nostra galassia ed è arrivato a scontrarsi con gli abitanti di altri mondi.

Per risolvere il problema più vecchio dell'universo, la guerra, gli uomini e gli alieni hanno deciso di ricorrere ad un metodo abbastanza vetusto: quello degli Orazi e Curiazi.

I campioni dei due mondi si sfidano in una sorta di arena galattica costituita da sette piste delimitate da punti luminosi (simile a un aeroporto di notte).

Davanti ed anche di dietro (anche se non si vede) scorre il buio vuoto intergalattico interrotto solamente dalle luminose astronavi in assetto di guerra, che si preparano ad entrare nella lotta.

COMANDI

Anche la nostra astronave, di forma triangolare è molto luminosa e vivacemente colorata: invece il suo movimento comandato da un joystick a otto direzioni, è molto legato rispetto a quello degli alieni in quanto è limitato alla parte inferiore dello schermo.

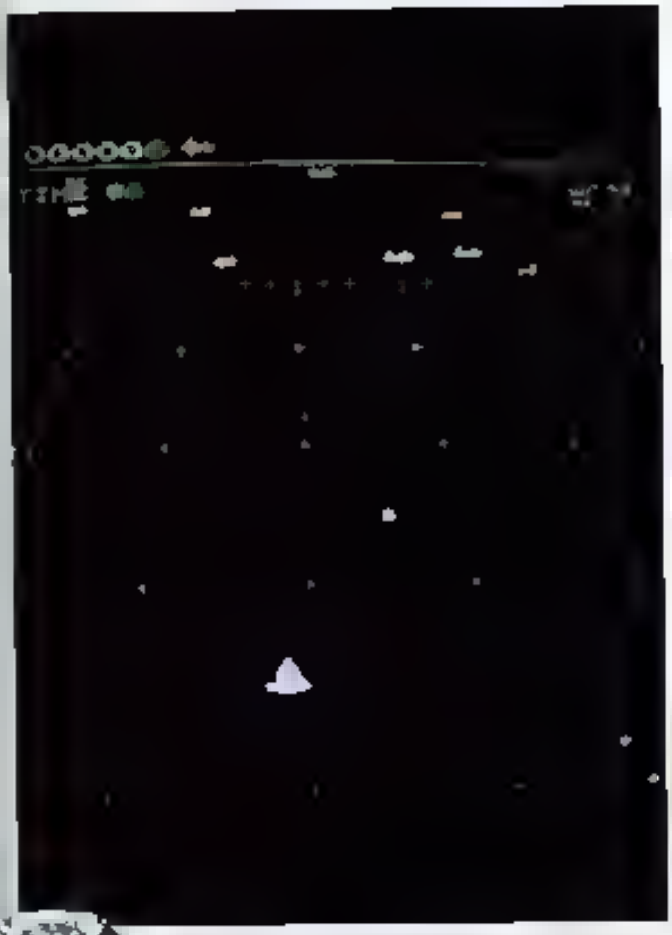
Si possono eliminare gli alieni solo sparando loro, tramite l'apposito bottone, dei raggi laser velocissimi: con un poco di pratica si possono ottenere delle raffiche simili a quelle di Defender.

E mentre in Defender la collisione con un nemico causava la distruzione di entrambi, in Juno First viene eliminata solo la nostra astronave.

L'unico modo di evitare l'inevitabile, cioè l'urto con un alieno o con un suo proiettile è smaterializzarsi per qualche secondo pagando il secondo bottone che abbiamo a disposizione.

Questa "operazione" si può effettuare tre volte in ogni quadro (WAVE): per sapere quante smaterializzazioni si hanno ancora a disposizione è sufficiente controllare in alto a destra ove compare la scritta WARP seguita da un numero (3, 2, 1).

Se la scritta scompare significa che in quel quadro non possiamo più smaterializzarci.



I NEMICI.

All'inizio del gioco vediamo innanzi tutto comparire la nostra astronave grazie ad un materializzatore a tre fasci; poi compaiono i nemici meno pericolosi gli Ufo A e gli Ufo B che sono rispettivamente arancioni e verdi, e blu.

Con l'avanzare del gioco, compaiono poi i Mutanti che sparano proiettili all'impazzata ed hanno una grafica simile a quella degli omonimi protagonisti di Defender.

Se si temporeggia troppo e non si eliminano gli avversari, i Mutanti si trasformano in "Piattoni", serie di dischi viola di forma piatta che guizzano velocissimi per lo schermo disseminando proiettili ovunque.

L'avversario più pericoloso però compare dal secondo schermo: alcune astronavi aliene scaricano una o più Red Star, stellina rossa che seguono i movimenti della nostra astronave, cercando di speronarla, e nei quadri superiori sparano a loro volta dei proiettili, pericolosissimi perché molto vicini.

Ci sono poi dei quadri speciali ove compaiono solo delle versioni avanzate degli Ufo a e b, un poco più piccoli, e disposti in formazioni complesse.

SCHERMI

Juno First è un gioco ciclico; giunti al 17° schermo, si può riconoscere facilmente che è identico al 1°, con l'unica differenza che gli alieni scaricano già le stellina.

Così pure accade al 33° schermo ed in seguito ogni 16 schermi.

Dei 16 schermi base 11 sono normali e si differenziano solo per la diversità della disposizione iniziale degli alieni e per l'intensità gradualmente maggiore dei loro attacchi.

C'è poi uno schermo, il 8°, quasi completamente buio: infatti compare circa un quarto dei punti luminosi di delimitazione.

Infine ci sono 4 quadri speciali in cui compare un totale di 30 alieni, tra le due versioni avanzate degli Ufo a e b, disposti in formazioni facilmente eliminabili dopo un minimo di pratica.

Questi 4 quadri non sono tutti diversi: infatti l'11° ha una disposizione identica al 3°, così come il 14° è uguale al 16°. L'unica differenza è nel tempo d'uscita delle varie formazioni.

PUNTEGGIO

Ciascuno Ufo a vale 150 punti e così pure ogni Mutante ed ogni Piattone; gli Ufo B valgono invece 300 punti.

Le versioni avanzate degli Ufo a e B valgono ben 500 punti: in ciascun quadro speciale si totalizzano quindi 15000 punti, più i punti ottenuti eliminando le stelline, che danno solo 10 punti ciascuna.

Alla fine di ogni schermo si ottiene un bonus dato da un numero moltiplicato per 100 punti nei primi due schermi, per 200 nel 3° e 4°, per 300 nel 5° e 6° e per 400 dal 7° in poi.

Secondo il depliant originale della Konami (la ditta costruttrice) il fattore che determina il numero sarebbe il time rimasto.

Però il meccanismo che lega le due cose non è molto ben comprensibile: grosso modo il numero è circa un quinto del time rimasto.

Esiste infine un'ultima fonte di punti che è in effetti la più sorprendente: ad un certo punto, nei 12 quadri normali, compare nell'arena un asteroide molto luminoso nel quale gli alieni hanno impiegato un super-omino.

Se si colpisce l'asteroide si libera il super-omino e si ottengono 500 punti; se poi si riesce a raccoglierlo, si totalizzano 500 punti nel 1°, 2°, 9° e 10° schermo, 1000 nel 4°, 5°, 12° e 13° e ben 3200 nel 7°, 8°, 15° e 16°.

Inoltre per alcuni istanti tutti gli avversari colpiti aumentano notevolmente di valore: nel 1° quadro il 1° alieno eliminato vale 400 punti, il 2° 600, il 3° 800 e così via, scalando di 200 punti ogni volta.

Ma non basta, ad ogni quadro aumenta il punteggio di partenza: nel 2° è di 500 punti, nel 4° 1000, nel 5° 1200, nel 7° 1600, nell'8° 1800, nel 9° 2000, nel 10° 2200, nel 12° 2600, nel 13° 2800 e dal 15° in poi 3200.

3200 punti è la soglia limite oltre la quale non si incrementa più il valore degli alieni colpiti.

Fortunatamente al 17° schermo il punteggio base non ritorna a 400 punti ma si mantiene sempre a 3200 sino alla fine della partita.

STRATEGIA

In questo gioco inizialmente si hanno a disposizione tre astronavi e se ne vince una ogni centomila punti.

È quindi evidente che, contrariamente al solito, per si avanza nel gioco, più questo diventa facile.

Infatti, mentre per vincere la prima astronave bisogna superare almeno 8 wave, giunti al 16° schermo se si riesce a sfruttare bene il super-omino (per esempio 10 alieni colpiti sono già 32000 punti), mediamente si ottiene un'astronave extra ogni tre wave.

Bisogna dunque sapere quando compare l'asteroide: per questo è sufficiente controllare il tempo, che è visualizzato in alto a sinistra.

Quando il tempo giunge ad 80 compare l'asteroide nella parte sinistra dell'arena, se non lo si colpisce ricompare a TIME 63 nella parte destra, poi a TIME 46 a sinistra e così via.

Se però si colpisce l'asteroide, ma non si raccoglie il super-omino, l'asteroide non ricompare più.

Per superare le prime 20 unità di tempo (che parte da 99) e giungere così nelle condizioni ottimali alla comparsa dell'asteroide bisogna sapere alcune cose fondamentali.

Il movimento di non gli alieni non è casuale, né è determinato da quello nella nostra astronave: molto più semplicemente gli alieni si muovono da una parte all'altra dell'arena, come se rimbalzassero da una sponda all'altra.

Sapendo questo, basta guardare un momento il movimento di un alieno per stabilire quale sia il punto della sua traiettoria più comodo per eliminarlo.

Dato che le varie traiettorie degli alieni si intersecano bisogna continuare a muoversi attraverso lo schermo.

E giacché il movimento in diagonale non sempre riesce (dipende dalle condizioni del joystick), ed è comunque piuttosto lento, è necessario imparare a fare... le scale.

Bisogna cioè smanettare freneticamente col joystick in maniera da andare, ad esempio, sopra a destra, sotto, a destra, sotto, a destra, ecc.

Questo movimento è indispensabile soprattutto nei quadri superiori, sia per eliminare le moltitudini di stelline che scaricano gli alieni, sia per evitare la selva di colpi dei Mutanti e dei Piattoni.

Insomma, anche Juno First, come tutti i giochi spaziali, è un gioco "agitato": bisogna muoversi sempre, sparare come dei matti e sfruttare al meglio i 3 Warp a disposizione.

A questo riguardo un consiglio: quando siete a TIME 23 o 32, portatevi a sinistra e se siete circondati dalle stelline schiacciate il pulsante per smaterializzarvi: così facendo non scomparirete solo voi, ma anche le stelline, anche se non vi daranno alcun punto.

Ricomparirete quindi proprio quando compare l'asteroide e lo potrete colpire abbastanza tranquillamente.

Prima di usare il Warp bisogna però controllare anche le traiettorie dei proiettili e degli avversari.

Infatti mentre in Stargate, per esempio, usando l'INVISO la nostra astronave diveniva invisibile, ma poteva anche sparare e spostarsi a proprio piacimento, in Juno First l'astronave non spara e continua lo stesso movimento che stava effettuando.

Quindi se l'astronave era ferma, rimane ferma, se andava avanti continua ad andare avanti: così, se non si fanno i calcoli giusti, può capitare di ricomparire sopra ad un proiettile o ad un alieno.

Quando sarete diventati sufficientemente abili, potrete risparmiare qualche Warp usando un piccolo trucchetto: se avete qualche avversario dietro l'astronave, tornate indietro per un attimo.

Vedrete comparire una fiammella che "brucerà" gli avversari: è comunque un trucco pericoloso che conviene usare solo con le stelline e per colpire l'asteroide quando siete costretti a sorpassarlo.

CONCLUSIONI

Anche se compare il TIME, Juno First non è un gioco a tempo, nel senso che non si corre mai il rischio di finire di giocare perché è scaduto il tempo.

Questo perché se non si colpiscono gli alieni, piano piano questi si trasformano prima in Mutanti e poi in Piattoni, di conseguenza è molto arduo rimanere "vivi" con lo schermo pieno di simili avversari e dei loro innumerevoli proiettili sino alla fine del tempo.

Comunque se volete buttare via una moneta, potete lasciare un Uno a nel 1° schermo ad aspettare la fine del tempo, evitando l'alieno che solo all'ultimo si trasformerà in Piattone: a TIME 00 l'astronave scoppierà e la partita finirà.

In conclusione, il fatto che Juno First abbia solo tre comandi, rispetto ai sei di Defender, fa sì che all'inizio sia un gioco più facile di quest'ultimo.

Forse però è un po' più difficile andare avanti nel gioco, soprattutto a causa del punteggio necessario per vincere astronavi extra.

Comunque, nonostante ciò, anche qui arrivano i milioni, sappiate che è sufficiente una mezz'ora di gioco per raggiungere il primo milione, mentre a Defender era necessaria più di un'ora.

PORTRAITS

In questo numero abbiamo l'occasione, più unica che rara, di presentarvi un videogioco completamente "made in Italy", anzi possiamo dire "made in Milan".

come risulta dal primo schermo di presentazione del gioco.

Portraits, videogioco che come vi abbiamo già riferito è stato presentato alla 12ª ENADA, è frutto di più di cinque mesi di duro lavoro dagli occasionali tecnici dell'Olympia, ditta italiana che a Milano ha appunto un ufficio tecnico gestito dal signor Leanza.

Questi personaggi, modesti quanto capaci, hanno voluto infatti costruire un gioco ex-novo: cioè non hanno utilizzato alcuna scheda di giochi precedenti, cosa che avviene quasi normalmente, soprattutto in Italia, ove non c'è una grossa "tradizione tecnica" nel campo dei videogiochi.

E questo non rimarrà un caso isolato: è intenzione dell'Olympia porsi all'avanguardia nella creazione e sviluppo di videogiochi, dall'idea alla scheda vera e propria. (Per Portraits è stata realizzata una scheda base con una capacità di memoria ROM di circa 1/2 Megabyte)

A parte queste "trovate nuove", Portraits presenta anche una novità "esteriore" assoluta, cioè la possibilità per il giocatore di vedere fotografato se supera il record registrato nella macchina.

Ciò è possibile grazie ad una telecamera e a due lampade che illuminano il (o la) recordman/woman, posto nella parte superiore del cassone del gioco.

Dopo 5 secondi necessari per mettere a fuoco l'immagine, si hanno circa 20 secondi di tempo per fermarla schiacciando l'apposito bottone (come suggerisce il gioco: PRESS TO HOLD).

In tal modo, ovviamente, se il record non viene superato per circa 4 ore rimane impressa sul video la foto del primatista, che viene mostrata ciclicamente dopo i 5 schermi di presentazioni con la "soprascritta" THE BEST.

Dopo le quattro ore, senza bisogno di spegnere il gioco, si azzerano i record e c'è quindi ancora una possibilità per i meno bravi.

Se invece non si schiaccia il pulsante entro i 20 secondi, il gioco non memorizza alcunché e nulla compare inframmezzato alla presentazione.

IL GIOCO

Anche il gioco presenta un'idea nuova, legata in un certo senso all'attualità.

Difatti il protagonista è un ornino vestito da cacciatore che però si limita, da buon ecologo, a scattare fotografie agli animali che incontra.

Portraits insomma, non è altro che un safari fotografico.

Il secondo schermo di presentazione comincia a precisare il compito del nostro fotografo: egli ha a disposizione nelle prime quattro fasi un rullino con 24 pose e con questo deve fotografare almeno 4 tipi di animali.

Nelle fasi successive avrà a disposizione 8 pose in più, ma dovrà fotografare tutti i cinque tipi di animali che compaiono nella fase.

Ma non è tutto: iniziato il gioco, compare sul video un altra indicazione secondo cui il nostro eroe deve fare almeno 7 foto ben riuscite.

Ed ogni volta che si supera una fase, aumenta questo numero di foto: sino ad un massimo di 30 su 32 pose.

Finito il rullino termina la fase di gioco e tutte le fotografie fatte vengono presentate sul video, mentre nel contempo viene incrementato il punteggio ottenuto con l'aggiunta del "BONUS" residuo.

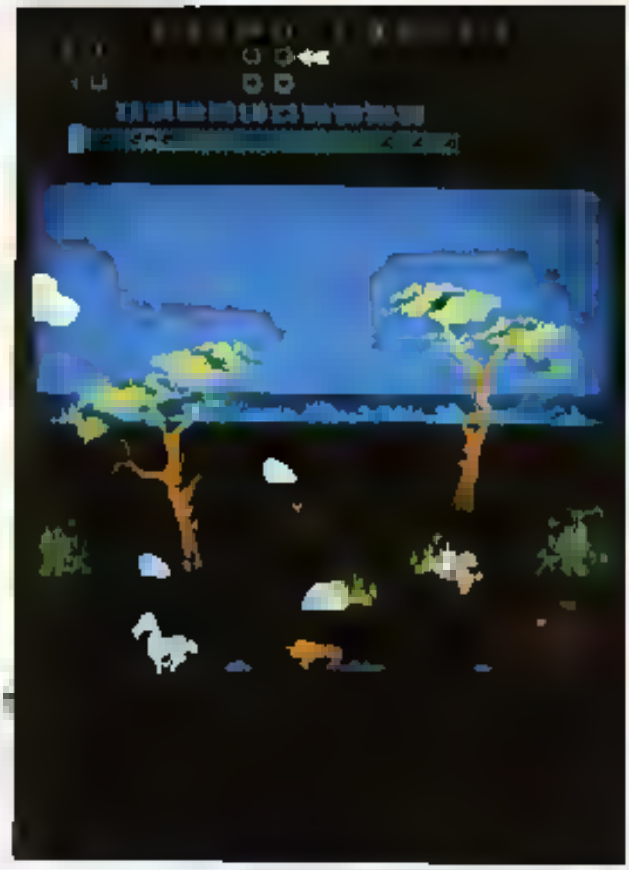
Si può controllare così l'abilità del nostro fotografo: se ha ottemperato al suo compito apparirà la scritta "GOOD" e potrà quindi affrontare la fase successiva.

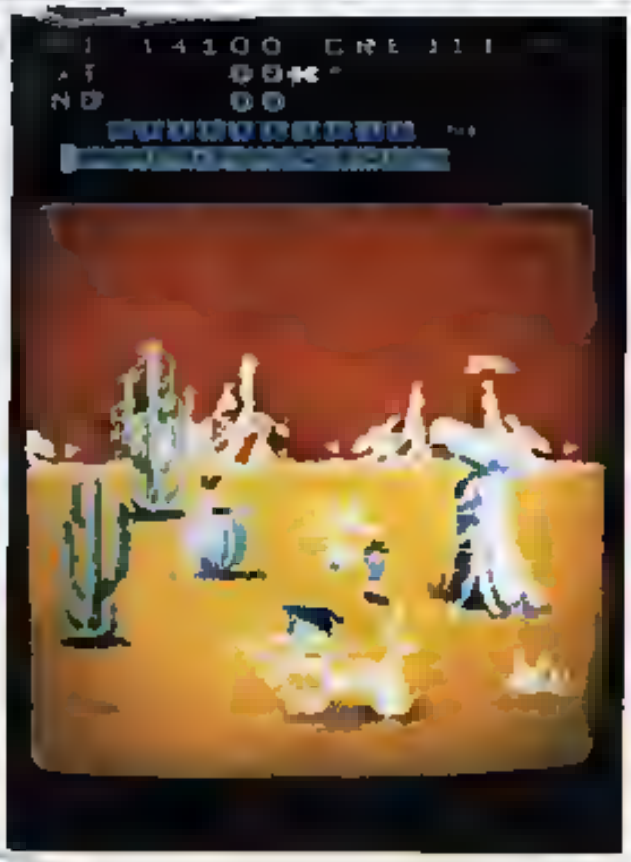
In caso contrario perderà una macchina fotografica e ripartirà dalla medesima fase.

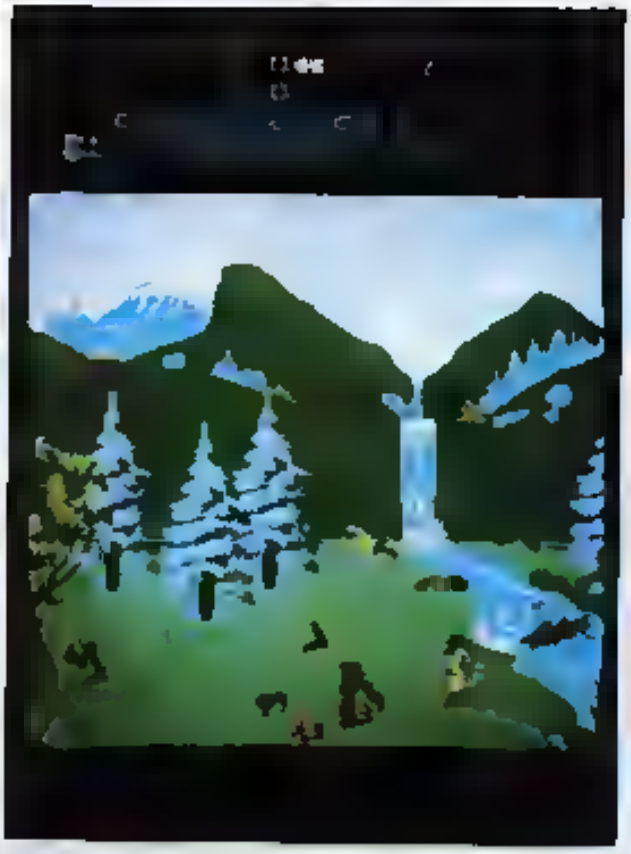
I NEMICI

Un primo nemico l'abbiamo già visto ed è il più inesorabile: è l'imprecisione del nostro fotografo.

Un altro nemico altrettanto terribile è il BONUS: parte sempre da 5000 unità e decresce via via più velocemente col passare delle fasi: una volta giunto a zero ci fa perdere una macchina fotografica.







Gli ultimi nemici sono i vari animali che scorrono sul video: se investono il fotografo, questi cade e distrugge una macchina fotografica.

In entrambi gli ultimi due casi, nella nuova macchina vengono mantenute le fotografie già fatte.

SCENARIO

Le varie fasi si svolgono in 4 ambienti che si ripetono ciclicamente; in successione abbiamo la Jungla, la Savana, il Deserto ed infine la Montagna.

Tutte queste fasi sono accuratamente disegnate e presentano ben 5 piani di profondità, che si possono individuare grazie ai vari ostacoli (alberi, siepi, ecc.).

PUNTEGGIO

In ciascuna fase sono presenti cinque diversi animali: ogni volta che uno di questi viene fotografato, comparirà sul video una specie di cornice con raffigurata dentro la testa dell'animale.

Contemporaneamente viene accreditato il punteggio relativo all'animale fotografato, come nella seguente tabella.

1ª JUNGLA	Tigre	50 punti
	Scimmia	75 punti
	Elefante	100 punti
	Pappagallo	250 punti
	Serpente	500 punti
2ª SAVANA	Antilope	50 punti
	Leone	75 punti
	Zebra	100 punti
	Rinoceronte	150 punti
	Alligatore	1000 punti
3ª DESERTO	Lepre	50 punti
	Pantera	75 punti
	Condor	150 punti
	Struzzo	250 punti
	Canguro	500 punti
4ª MONTAGNA	Scoiattolo	50 punti
	Orso	75 punti
	Puma	150 punti
	Aquila	500 punti
	Salmone	1000 punti

Però, quando nella cornice invece della testa dell'animale fotografato compare la scritta "500" significa che vengono accreditati 500 punti per ogni animale perché è stato superato il numero minimo di fotografie richieste dei vari tipi di animali.

Inoltre, come già detto, al completamento di una fase viene accreditato il punteggio del BONUS rimasto.

STRATEGIA

La cosa più importante in questo gioco è ricordarsi che per fare una fotografia bisogna che il nostro fotografo sia fermo.

Quindi agli inizi conviene fare un po' di pratica con i comandi, che sono joystick per muoversi e un pulsante per fotografare, muovendo il fotografo molto poco e cercando di individuare i movimenti caratteristici di ciascun animale.

In particolare, in ogni fase c'è un animale che punta dritto verso il fotografo: nella 1ª è la tigre, nella 2ª il leone, nella 3ª la pantera e nella 4ª l'aquila.

Qualora non si disponga del tempo o dello spazio necessario per spostarsi, si può ricorrere ad un piccolo trucco per non venire investiti: è sufficiente fotografare in rapida successione l'animale in questione.

Si perderà così qualche posa, e quindi qualche punto, ma in compenso si conserverà la preziosa macchina fotografica.

State attenti però: se diventerete troppo bravi, il gestore ha la possibilità di modificare il gioco e di togliere queste opportunità.

Comunque, per evitare problemi immediati, conviene mantenersi al centro dello schermo, ricordando che tutta la scena occupa lo spazio di circa uno schermo e mezzo.

Un altra cosa basilare in Portrait è capire la distanza giusta a cui si devono trovare gli animali per venire fotografati: infatti questa è diversa secondo che la foto sia fatta sopra o sotto o a destra o a sinistra: ma per questo purtroppo conta solo l'esperienza.

Infine un consiglio per conseguire un punteggio più elevato: cercate di fotografare subito 4 quattro o cinque diversi animali, secondo la fase che state affrontando.

Così non avrete più preoccupazioni ed otterrete i 500 punti per ogni animale con il minimo numero di fotografie.

Siate solo attenti e non essere troppo esosi e a non dimenticare che c'è anche un tempo limite entro cui fare il rullino: meglio buttare qualche posa scattando a vuoto, che perdere una macchina fotografica perché è scaduto il BONUS.

CONCLUSIONI

Portrait può essere programmato per dare inizialmente due, tre, quattro o cinque macchine fotografiche.

Inoltre il sesto schermo di presentazione precisa quando si vincono macchine extra, ogni 10000 punti, oppure ogni 20000 od ogni 30000, o addirittura mai.

Per quanto riguarda i record, oltre alla memoria volatile di quattro ore, esiste anche una memoria perenne che registra i primi tre record assoluti lasciando la possibilità di inserirsi negli altri sette recenti. I dieci migliori punteggi sono visualizzati nel quinto schermo di presentazione.

Il quarto schermo di presentazione illustra un breve scorcio di gioco nella prima fase.

Per quanto riguarda il sonoro, anche quello è molto ben curato: basti dire che è stato usato un sintetizzatore per riprodurre i versi dei vari animali quando vengono "colpiti".

In conclusione, Portrait è un gioco molto ben riuscito da tutti i punti di vista, è senz'altro abbastanza difficile e per questo attirerà le attenzioni dei migliori giocatori, quelli che si divertono solo quando "distruggono" i giochi imbattibili.

Chissà che qualcuno di loro non trovi qualche bel trucco anche in questo gioco se ne avete notizie, scrivetecelo subito!

ERRATA CORRIGE

Contrariamente a quanto pubblicato su Videogioco n. 10 pag. 125 Vi comunichiamo che la Société ITP è Distributore [illegible] prodotti Parker per [illegible]

AMAZON HUNT

Amazon Hunt, Caccia nel Rio delle Amazoni, è uno dei più recenti flipper della ex-Gottlieb oggi Mylstar. Pur essendo un nuovo flipper Amazon Hunt presenta un disegno piuttosto tradizionale, molto simile a quelli dei flipper dei primi anni 70, se non addirittura dagli anni 60, l'epoca d'oro del flipper.

Dato il disegno lineare e scarno il gioco è principalmente a sviluppo verticale con pochissimi movimenti laterali. I bersagli da colpire, e gli elementi del gioco in generale, sono pochi e se questo facilita il gioco per il principiante, da una parte, al contrario non si può dire che sia un flipper estremamente invitante per il giocatore esperto. Nella parte alta del piano di gioco vi sono tre corridoi roll-over (siglati A-B-C) che una volta completati, cioè accesi, fanno accendere l'Extra Ball, la quale si ottiene facendo passare ritmicamente la pallina nel corridoio centrale e B. Di fianco a questi tre corridoi, a destra e a sinistra, c'è uno spazio vuoto attraverso il quale può passare la pallina se non la si è lanciata con precisione; è quindi importante, se si vuole massimizzare il proprio punteggio fin dall'inizio, lanciare la pallina con precisione cosicché vada in uno dei tre corridoi e non al di fuori di essi. In questo caso è bene fare riferimento alle "tacche" relative alla manghetta di lancio: dopo qualche partita dovreste sapere con certezza e con poche possibilità di errore che spinta dare alla pallina perché questa vada nel corridoio

I DUE BERSAGLI FISSI DI SINISTRA

I DUE BERSAGLI FISSI DI DESTRA

I CORRIDOI ROLL-OVER A B-C

LE DUE BUCHE A CATAPULTA

I DUE GRUPPI DI BERSAGLI CADENTI

desiderato. Gli spazi aperti a sinistra dei corridoi hanno però anche dei vantaggi: consentono alla pallina di rimanere nella parte alta del piano di gioco così da poter attraversare i corridoi e quindi offrono maggiori probabilità per il completamento delle tre lettere.

Immediatamente sottostanti i tre corridoi rollover vi

sono tre funghetti di buona potenza che sono collocati in posizione strategica cosicché i rimbalzi possano (anche se casualmente) andare a colpire tutti i bersagli importanti di quella zona superiore del flipper. Questi bersagli sono: i tre corridoi A-B-C già menzionati; quattro bersagli fissi (spot target), due a destra e due a sinistra, che quando colpiti faranno accendere le lettere che costituiscono le parole Amazon Hunt (situate nella parte centrale del flipper immediatamente sopra la buca d'uscita) e faranno aumentare il valore del bonus d'uscita; e, appena sotto i funghetti, sempre a destra e a sinistra, due buche a "catapulta" (quella che nonostante fuori la pallina una volta che questa vi è entrata) che danno un sostanzioso bonus di punti quando sono accesi i corridoi A-B-C e uno special quando sono accese le luci rosse.

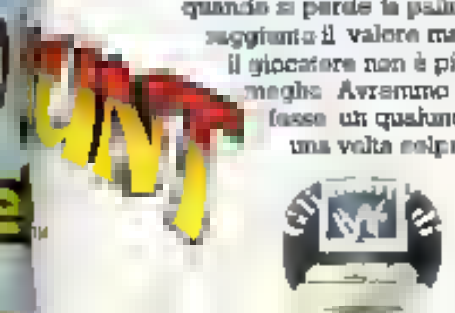
La parte inferiore del flipper è anch'essa disposta simmetricamente come quella superiore con gli stessi elementi e bersagli posti su entrambi i lati del piano di gioco.

Gli elementi principali di questa zona sono due gruppi di bersagli cadenti (cinque bersagli per gruppo). Una volta che sono stati colpiti tutti rimarrà solo il bersaglio centrale di colore nero che, se colpito, darà 50.000 punti ogni volta. Infine, ai lati del flipper vi sono ben sei corridoi (tre e tre). Quattro di questi aiutano a completare la triade A-B-C (che deve essere completata con la stessa pallina) mentre gli altri due sono corridoi d'uscita che come consolazione aumentano il bonus d'uscita.

Il gioco, come avrete capito da questa descrizione e come, peraltro, abbiamo già detto, è piuttosto lineare e non offre molti spunti per far "lavorare" la pallina. Il modo migliore per ottenere buoni punteggi è concentrarsi sui due gruppi di bersagli cadenti. Una volta che li avrete abbattuti tutti rapparranno soltanto quelli neri che valgono appunto 50.000 a colpo. Ovviamente quindi il punteggio può raggiungere cifre considerevoli soltanto imparando a "specializzarsi" su questa sezione di gioco.

Amazon Hunt ha però qualche difetto. Innanzitutto, le buche a catapulta sono poste in una posizione irraggiungibile direttamente dal flipper: per mandarvi dentro la pallina bisogna confidare su un rimbalzo fortunato. Ovviamente, avendo sempre detto che il gioco del flipper si basa sull'abilità e non (solo) sulla fortuna, non possiamo che rammaricarci che questo flipper lasci una così grossa possibilità di rimpinguare il punteggio nelle mani della sola Dea Bendata.

L'altro difetto è che il bonus d'uscita è uno solo per pallina: cioè una volta che si è costruito il bonus accendendo le varie lettere che compongono le parole Amazon Hunt non c'è modo di "incassarlo" se non quando si perde la pallina. Quindi una volta raggiunto il valore massimo del bonus, il giocatore non è più stimolato a fare meglio. Avremmo preferito che ci fosse un qualunque bersaglio che una volta colpito avrebbe



LA PRESA SMORZATA

È un po' di tempo che la nostra Enciclopedia non parla di tecnica di gioco. Dopo un po' di argomenti "frivoli" ritorniamo, con questo bonus, su un argomento che riteniamo interessante dato che la tradizione orale dei giocatori di flipper s'è un po' sfilacciata in questi ultimi anni visto che i più giovani si sono buttati quasi esclusivamente sui videogiochi.

Questa volta parleremo della presa smorzata, una tecnica indispensabile che qualunque giocatore provetto deve assolutamente avere nel suo repertorio di "colpi". Premettiamo subito che non è una presa delle più facili: per eseguirla correttamente bisogna avere una perfetta scelta di tempo e massima determinazione. Innanzitutto vediamo a cosa serve la presa smorzata (in inglese: drop catch). In generale è possibile stoppare la palla quando essa arriva sul flipper con un angolo d'incidenza molto basso oppure quando, pur arrivando a colpire il flipper con un elevato angolo d'incidenza, viaggia a velocità ridotta. La presa smorzata permette di stoppare una pallina che colpisce il flipper con un angolo d'incidenza qualunque tra 0 e 90° e a qualunque velocità. La tecnica da eseguire per smorzare la palla è la seguente: portate il flipper nella posizione alta quando vedete arrivare la pallina, quindi nel momento esatto in cui la pallina tocca il flipper abbassatelo. La pallina si fermerà per un istante sul flipper e avrete così la possibilità di prendere la mira e centrare i vostri bersagli. Questo avviene poiché abbassando il flipper nel momento in cui questi viene a contatto con la pallina, la sua energia cinetica (cioè l'energia di un corpo in moto) verrà assorbita lungo il movimento del flipper verso la posizione di riposo, invece che in un solo istante.

Le prime volte che tenterete una presa smorzata, avrete ovviamente il timore che la

pallina rimbalzi sul flipper e entri in buca, ma se la presa è eseguita correttamente ciò non avverrà poiché stoppando la palla in questo modo darete alla pallina una spinta, in senso antiorario per il flipper sinistro e in senso orario per il flipper destro, che tende a mandare la pallina momentaneamente verso l'alto, quindi in contrasto con la forza di gravità che la porterebbe verso il basso, cioè verso la sua prematura dipartita.

Per essere sicuri che questa presa abbia successo è consigliabile che essa avvenga nella parte centrale del flipper, se avvenisse vicino al perno l'effetto di smorzata sarebbe di molto ridotto visto che quella parte di flipper non si muove molto, se avvenisse vicino alla punta si rischierebbe di non aver tempo per colpire la pallina e rimandarla in gioco.

Nonostante la presa smorzata richiedo una perfetta scelta di tempo, è possibile eseguirla con successo anche se il flipper verrà abbassato prima che la pallina vada a colpirlo. In questo modo la distanza di assorbimento sarà minore e esisterà qualche possibilità in più che la pallina non si comporti come previsto e cioè che rimbalzi sul flipper prendendo direzioni pericolose. Se invece abbassate il flipper in ritardo le cose diventano piuttosto complicate. In quest'ultimo caso infatti non smorzerete per niente la pallina e questa rimbalzerebbe sul flipper con risultati molto spiacevoli: datela per persa con tante probabilità contro poche.

Ovviamente la possibilità di eseguire la presa smorzata è limitata dal movimento del flipper, cioè dall'estensione che c'è tra la posizione "attiva", quella superiore, e quella "passiva" a di riposo.

Fig. 1 Esecuzione corretta della presa smorzata. Flipper in posizione attiva prima del contatto con la pallina (A). Istante in cui la pallina viene a contatto con il flipper a rilascio del pulsante (B). La pallina smorzata da una spinta in senso antiorario si ferma per un istante sul flipper (C).

Fig. 2 Esecuzione anticipata della presa smorzata. Il flipper abbassato in anticipo (B) non smorza a sufficienza l'energia cinetica della pallina la quale può finire in buca (C).

Fig. 3 Esecuzione ritardata della presa smorzata. La pallina rimbalza sul flipper e può finire in buca.

fatto raccogliere il valore del bonus dando così la possibilità di ricostruirlo. In fin dei conti, se un giocatore bravo non è premiato per la sua bravura che gioco è?

In conclusione Amazon Hunt è un flipper adatto più ai principianti che agli esperti. Per i primi, essendo un gioco piuttosto semplice e dagli obiettivi chiari e definiti, è una buona occasione per far pratica, manca invece di quelle caratteristiche necessarie ad interessare ed impegnare i giocatori più esperti.

QUANDO JACKSON NON È SOLO ELETTRONICA E INFORMATICA

strumenti MUSICALI

Strumenti Musicali è un'altra rivista Jackson [illegible] professionale [illegible] informatica.
È [illegible] musica [illegible] strumenti musicali [illegible] prezzi [illegible] **Strumenti Musicali**.
[illegible] **Strumenti Musicali** è la rivista del Gruppo Editoriale Jackson [illegible]
Strumenti Musicali: l'appuntamento [illegible] nell'editoria musicale.

strumenti MUSICALI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PLAY GAME

MILANO - VIA MASCHERONI 14 - TEL. 437 385
TORINO - VIA CARLO ALBERTO 39 - TEL. 517 740

INTELLIVISION SYSTEM

CASSETTE INTELLIVISION

CASSETTE INTELLIVOICE

L'ATARI

Console

Supercharger per VCS 2600

Cassette per L'ATARI

Sea Quest L. 42.000
Frog Bog L. 41.000

Videogame Inseguiti Compatibili Atari

Videogiochi Inseguiti Compatibili Atari

COLECO VISION

ACTIVISION per Atari

per Compatibili

STARPATH

[illegible]

CEDOLA DI COMMISSIONE VG/12
da inviare a "Play Game" via C. Alberto 39, Torino, tel. 011 517740

NOME ______ COGNOME ______ ETÀ ______

VIA ______ N° ______ TEL. ______

CAP ______ CITTÀ ______ PROV. ______

L'ATARI
N° ______ N° ______

INTELLIVISION
N° ______ N° ______

☐ Pagherò l'importo al postino le spese di spedizione [illegible]

☐ Allego assegno N° ______

☐ Vogliate inviarmi il Vogliate. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per L'ATARI ☐ Per INTELLIVISION

DATA ______ FIRMA ______

MR. PITFALL

Intervista esclusiva a David Crane, fondatore e game designer dell'Activision, creatore di Pitfall e del recentissimo Decathlon.

Questa intervista a David Crane è nata per caso. Quando al Consumer Electronic Show di Chicago presi contatto con la responsabile stampa dell'Activision, mi fu "assegnato" come game designer da intervistare Larry Miller, il "mago del volante" ovvero il creatore di Enduro.

L'appuntamento era alle due all'hotel-sede della numerosa spedizione Activision a Chicago. Per qualche motivo che non sono riuscito mai a sapere, Miller non giunse all'appuntamento. La addetta stampa dell'Activision mi fece allora parlare con David Crane che aveva nel frattempo appena terminato un intervista con un giornalista americano.

Lo scambio andò tutto a mio vantaggio poiché Crane è sicuramente uno dei game designer più ambiti dai diversi giornalisti a caccia di nomi e personaggi famosi da intervistare. Questo ovviamente senza niente togliere a Larry Miller.

David Crane è nato a Nappanee nell'Indiana trent'anni fa. Si laureò in Ingegneria Elettronica al Devry Institute of Technology di Phoenix e poi, terminati gli studi, si trasferì in California nella famosa "Silicon Valley" dove entrò a far parte dell'Atari.

All'Atari Crane disegnò diversi giochi per il VCS e divenne uno dei game designer più stimati ed apprezzati dell'ambiente.

Nel 1979 Crane si licenziò dall'Atari e, insieme ad altri tre designer e Jim Levy fondò l'Activision.

Da allora ad oggi Crane ha disegnato sette giochi per il VCS: Fishing Derby, Dragster, Laser Blast, Freeway, Grand Prix, Pitfall e Decathlon che dovrebbe uscire tra breve anche in Italia. Quattro di questi giochi hanno ricevuto premi e riconoscimenti. Fishing Derby vinse l'Arcade Alley Award 1981 (il più prestigioso premio del settore conferito dalla rivista americana Electronic Games) come Migliori Effetti Audiovisivi, Laser Blast ricevette una Menzione d'Onore per la categoria Giochi di Fantascienza e Freeway una Menzione d'Onore per la categoria Giochi più Innovativi nell'Arcade Alley Award 1982. Ma il gioco più premiato di David Crane è indubbiamente Pitfall: uno dei giochi più venduti nella storia dei videogiochi da casa (sembra che abbia superato il milione e mezzo di unità). Pitfall è certamente il gioco che ha raccolto il maggior numero di premi (e sinceramente se li è meritati) è stato votato come il Miglior Gioco d'Avventura nell'Arcade Alley Award 1983, il mensile Omni l'ha inclusa nella lista dei dieci migliori videogiochi dell'82; il settimanale Cash Box l'ha considerato come il videogioco più venduto del 1981 e Crane è stato nominato designer dell'anno dalle riviste Video Game Update e Video Review.

Un attimo per tirare il fiato dopo questa sfilza di premi, menzioni d'onore e riconoscimenti vari ed ecco l'intervista a Crane.

VIDEOGIOCHI: Vorrei cominciare da un gioco che ormai per te fa parte del passato: Pitfall. Precisamente vorrei sapere: ti aspettavi un così grande successo?

CRANE: Prima di finire il gioco o di dichiararlo finito ci mettemmo tutti (i game designer: n.d.r.) a giocarlo per renderci conto se il gioco poteva piacere o no. Se nel laboratorio dei designer il gioco piace a tutti allora è probabile che verrà apprezzato anche dal pubblico visto che abbiamo gusti molto diversi l'uno dall'altro. Con Pitfall successe che il numero di persone a cui piaceva il gioco era piuttosto vasto e differenziato come mai non era successo per altri giochi. Piaceva ai bambini, ai ragazzi e perfino a mia nonna! Fu così che capimmo che sarebbe diventato un gioco molto popolare, infatti era piaciuto a diversi tipi di giocatori. Ma ha superato lo stesso le nostre aspettative. Direi che a questo punto chiunque

N PERSONA

I GAME DESIGNE DI VIDEOGIOCHI

volesse comprare Pitfall l'abbia già fatto, eppure continua a vendere bene.

VIDEOGIOCHI: Il primo italiano che è riuscito a totalizzare 114.000 punti, mi ha detto che a lui Pitfall piace perché ha una fine: hai venti minuti per risolvere il gioco e se ce la fai bene, se no pazienza, ritenti. Questo credo sia uno dei pregi di Pitfall, insieme all'idea di inserire passaggi e scorciatoie sotterranee che il giocatore deve scoprire, senza le quali non si potrebbe arrivare alla fine. Condividi questa opinione sul segreto del successo di Pitfall e come ti è venuta l'idea di inventare le scorciatoie sotterranee?

CRANE: Ci sono voluti parecchi mesi di esperimenti per decidere come sfruttare i passaggi sotterranei. Se cioè dovevano essere scorciatoie o porte d'entrata per altre situazioni e avventure. Ogni possibilità è stata considerata con attenzione prima di prendere una decisione definitiva e questo ha richiesto un lungo lavoro.

La scelta di inserire un tempo limite di 20 minuti è stata invece quasi accidentale ed è avvenuta quando la progettazione del gioco era in fase molto avanzata. Molti di coloro che provavano il gioco avevano imparato a completare il percorso in superficie e a recuperare tutti i tesori. Riuscivano a farlo in circa 25 minuti. Quindi ho deciso di mettere un tempo limite di 20 minuti sciocchi chi volesse recuperare tutti i tesori avrebbe dovuto trovare le scorciatoie nascoste nei passaggi sotterranei e, inoltre, imparare a saltare gli scorpioni. Il che costituiva un altro livello di abilità. Una volta che si imparava a saltare i coccodrilli, le liane, i tronchi e gli scorpioni il gioco non era ancora finito. Se si voleva recuperare tutti i tesori bisognava anche trovare le migliori scorciatoie e queste aggiungeva un altra dimensione al gioco.

VIDEOGIOCHI: È indubitabile che i game designer stanno producendo giochi per il VCS con una complessità e una grafica che solo due anni fa sarebbero stati ritenuti impossibili. Di questo passo dove saremo fra due anni?

CRANE: Come hai detto tu stessa due anni fa non avevamo alcuna idea di quello che avremmo fatto oggi e di conseguenza oggi non ho idea di quello che si potrà fare fra due anni. Credo comunque che siano ancora molto lontani dal poter definire obsoleto un sistema come il VCS che si è dimostrato così versatile. Senza contare che ci saranno continui sviluppi e miglioramenti nell'hardware. Adesso possiamo disporre del doppio di memoria rispetto a quanta ne avevamo l'anno scorso. E lo scorso anno ne

MR. PITFALL IN PERSONA

avevamo il doppio di due anni fa. Per cui continuando ad aumentare la quantità di memoria a disposizione magari di altri miglioramenti tecnologici come nuovi chip da inserire nel sistema e via dicendo continueremo ad essere in grado di fare giochi nuovi e innovativi.

VIDEOGIOCHI Parlando di giochi nuovi, come ti è venuta l'idea per il gioco del "Decathlon"?

CRANE Cominciai a lavorarci circa due anni e mezzo fa, allora era semplicemente uno studio su un uomo che correva. Era molto difficile fare un uomo che correse sullo schermo in modo realistico e infatti nessuno, che io sappia, stava lavorando ad un simile progetto. Ci lavorai molto ma poi lo misi da parte (il programma fu usato per dare vita a Pitfall Harry n.d.r.) poiché pensavo che era teoricamente impossibile inserire in un solo programma per il VCS tutti e dieci i giochi del decathlon con la quantità di memoria disponibile a quel tempo, e poi era un lavoro troppo grosso e impegnativo. Ma appena divenne possibile disporre della quantità di memoria necessaria, ripresi a lavorare sul gioco e lo portai a termine, rifinendo tutti i dieci eventi e cercando di seguire il vero decathlon il più fedelmente possibile con il punteggio, le distanze e i tempi esattamente come sono nella realtà.

VIDEOGIOCHI Quanta memoria hai usato per il Decathlon?

CRANE: Il Decathlon è un gioco da 8 K.

VIDEOGIOCHI In precedenza hai detto che il VCS è una macchina versatile, ma effettivamente quanto limita le tue idee creative?

CRANE Ci sono due modi di considerare i giochi per il VCS: se cerchi di comprimere dentro il VCS un gioco che è già stato definito nei suoi elementi vai incontro ad una serie di limiti tecnici. Se invece parti avendo in mente il VCS cioè considerando quello che ci puoi fare e disegni un gioco che abbia un concetto originale avendo sempre il VCS come punto di riferimento allora sembra non esserci alcun limite. Questo è esattamente quello che facciamo all'Activision, usiamo concetti originali invece di adattare altri giochi per cercare di farli entrare in una scatola (il VCS n.d.r.) che non può contenerli.

VIDEOGIOCHI C'è un gioco particolare che vorresti avere disegnato tu. Non intendo solo giochi Activision, ma qualunque gioco per il VCS che ti piace così tanto che ti sei detto "Avrei voluto farlo io questo gioco"?

CRANE Direi che il gioco che più si avvicina è proprio il Decathlon perché prima di cominciarlo e poi prima di riprenderlo in mano, avevo il desiderio di voler assolutamente fare un gioco sul Decathlon. Pensavo che era un progetto molto ambizioso e volevo essere io a farlo prima che ci riuscisse qualcun altro.

VIDEOGIOCHI Visto che il Decathlon è ormai finito starai sicuramente lavorando a qualche altro gioco. Puoi dirci qualcosa sul tuo prossimo gioco? Non voglio sapere cosa sarà, come si chiamerà, ma avere soltanto qualche anticipazione anche generica.

CRANE Non posso dire niente a riguardo.

VIDEOGIOCHI Okay allora che ne pensi di un Pitfall numero due: un seguito al gioco nella tradizione più recente del cinema, che con i vari Rocky III, Lo Squalo 2 ecc. sembra ottenere grosso successo?

CRANE: Beh, questa è una possibilità interessante e abbiamo ricevuto molte richieste a tale proposito ed è ancora incerto se lo farò oppure no. Ma sarebbe bello riportare nuovamente Pitfall Harry sugli schermi a grande richiesta.

Riccardo Albini

A MILANO C'È

TRONI GAMES

Un nuovo negozio di videogiochi dove potrai provare le cassette che vuoi e acquistarle a prezzi scontati.

Vieni subito, ti aspettiamo

Via G. Pascoli n. 56 dal Viale Ranzoni Milano

home vision®

LA RIVOLUZIONE NEI VIDEOGIOCHI

REPRO-VISION SYSTEM R.V.S.®

Il primo ed unico sistema di registrazione delle cartucce per videogiochi home vision®

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

ARZIGNANO (VI)
Video Play
Via Trieste 18
BERGAMO
Caldara Angelo
Viale Papa Giovanni 48
BOLOGNA
Città del Sole
Strada Maggiore 17
CIVITAVECCHIA (Roma)
Regal Casa
Corso Marconi,10
CUNEO
Casati snc
Corso Nizza 19
GENOVA
La Befana di Baccanti
Via Assarotti 9 Rosso
LADISPOLI (Roma)
Gioca e Studia
Viale Italia, 55
LIVORNO
Mondanelli Oreste
Via Ricasoli 52
MILANO
Oldani
Via Cola di Rienzo 2
Sinpergames
Via Vitruvio 38
MODENA
I giochi dei grandi
Via Matteotti 20
OSTIA LIDO (Roma)
General Store di Bonifazi
Via dei Misenati, 19
PARMA
Hobby Center
Via Torelli 1
PERUGIA
Baby 2000
Via XX Settembre
PESCARA
Passeri Biagio
Via N. Fabrizi 28
ROMA
Crisi Model
Via Gregorio VII, 115/117
Cristofanelli Alfonso
Via Bari 2
Galleria Tuscolana
Via Quintino Vero 16/18
Giorni Eredi Giocattoli
Via M. Colonna 34
Lastaria Pasquale
Viale Regina Margherita 210
Marzi Otello
P.zza F. Carli 4
Pirumelli Luigi
Via Casilina 459
Primi Passi
Via Bevagna 35/37
Selvaggio Damiano
Via dei Castani 187
Simoncini Fernando
Via V. Emanuele I 169
SANREMO (IM)
Pon Pon
Corso Matteotti 140
TERNI
Stefanoni Erminia
Via C. Colombo 3
TORINO
Centro Giochi Educativo
Via Cernaia 25
Games Center
Via G. Galiari 4
VITERBO
Mastro Geppetto
Via Matteotti 58

Nelle zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia

Bini Miniera s.a.s. - Via M. Peano 19 - 12100 Cuneo - Tel (0171) 65 400

Attenzione!
Sta per partire per tutti l'Imagic Match 2, il secondo grande videotorneo Segnaliamo i primi titoli e i relativi sistemi in gara: sistema Atari: Moon sweeper e Laser Gates; sistema Colecovision Nova Blast; sistema Vic 20: Atlantis e Dragon Fire. Tempi, premi, titoli-novità saranno comunicati nei prossimi numeri. Inviate intanto a Audist Videogiochi, Casella Postale 1330 - Milano: fotografia leggibile del punteggio raggiunto, titolo del gioco, sistema, foto-tessera con generalità.

IMAGIC

Created by Experts for Experts™

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Anno nuovo, vita nuova? Beh, noi di Di-Fronte (scr. acc.) abbiamo già rinnovato il nostro angolino-angolone da qualche numero, ma poiché chi si ferma è perduto, anche questa volta c'è qualche novità.

La prima è *Commodoriissimo*: il CBM 64 ha finalmente conquistato l'autonomia dal suo fratellino VIC, e d'ora in poi vivrà su queste pagine una vita altrettanto autonoma di quella che vive nel mondo degli appassionati.

La seconda è *Alphashoot*, un vero videogame programmato in BASIC per lo Spectrum: provate a giocarvi ad un livello elevato, e vi accorgerete che il "lentissimo" BASIC può essere più veloce di voi.

La terza sono gli *scacchi*: un servizio interamente dedicato ai videoscacchi, pregi e difetti di ogni sistema proposto dalle varie case di computer e videogame. Non pretendiamo certo di aver esaurito l'argomento, che è sconfinato, ma pensiamo di aver fornito un quadro d'insieme per quel "programma" che potrebbe risolvervi le ancora lunghe e fredde giornate invernali.

ATTUALITÀ

LA MACCHINA CHE PENSA

La macchina che pensa è un sogno vecchio di secoli, tutto comincia nel 1769 quando un barone ungherese, Wolfgang von Kempelen costruì un sistema in grado di giocare a scacchi.

Il "Turco" era un pupazzo a grandezza naturale e sedeva a una scacchiera sotto la quale c'era un groviglio di ruote e ingranaggi sempre in movimento. Prima della partita per dimostrare che non c'era inganno, il barone apriva lo sportello mostrando agli spettatori stupefatti il suo capolavoro d'ingegneria meccanica, poi cominciava la partita.

Il primo storico "matto" fu quello che diede all'imperatrice Maria Teresa d'Austria, finì pari con Federico di Prussia, gettò a terra la scacchiera quando la zarina Caterina di Russia tentò di barare e batté persino il grande Napoleone. La lunga carriera del "Turco" finì molti anni dopo quando Edgar Allan Poe dimostrò in un mirabile saggio di logica, come lo stato attuale della scienza non poteva produrre un simile sistema intelligente. Poe fece anche il nome dell'ultimo dei giocatori nani o senza gambe che si erano avvicendati all'interno della macchina nascosti dietro agli inutili ingranaggi.

Bisogna aspettare il 1949 per avere la descrizione completa di un programma per il gioco degli scacchi da parte del matematico Claude Shannon i cui lavori vennero applicati su un IBM 704. Il computer richiedeva otto minuti per effettuare una mossa, durante i quali analizzava sette mosse possibili, le sette risposte migliori a ciascuna di esse, altre sette contromosse e le rispettive controrisposte. Totale: 74 mosse analizzate, vale a dire 2401. Il livello di gioco era quello di un principiante, ma il sogno era finalmente realizzato.

Con l'avvento dei microprocessori il computer intelligente diventa un giocattolo alla portata di tutti e oggi ci sono decine di scacchiere elettroniche portatili e ogni home computer ha almeno un programma che lo trasforma in qualcosa di molto simile al "Turco" sogno di von Kempelen. Prima di fare una rapida rassegna di quel che offre il mercato, vale la pena di spiegare su quali principi si basa un programma per gli scacchi.

La maggior parte di noi pensa che il computer avute le regole del gioco, si limiti ad analizzare tutte le mosse possibili, tutte le possibili controrisposte e così via fino al termine della partita.

Chi la pensa in questo modo non fa i conti con il concetto di crescita esponenziale, dato che non esistono computer in grado di analizzare tutte le mosse e tutte le contromosse con tutte le loro conseguenze fino al termine della partita. Infatti le possibilità sensate di una normale partita a scacchi sono qualcosa come 5 elevato 80. Se si pensa che il peso di tutto l'universo è stato calcolato in 10 elevato 56 grammi, si capisce facilmente l'enormità del numero.

Un matematico in vena di scherzi, Alex G. Bell, si è messo a calcolare quanto tempo ci vorrebbe per analizzare tutte le mosse di una partita, ed ecco il risultato: anche se esistesse una macchina in grado di giocare una partita completa ogni nanosecondo (un miliardo di partite al secondo) e disponessimo di un milione di simili macchine che sono al lavoro dall'apparizione del sistema solare, finora saremmo riusciti a esaminare solo un milionesimo delle partite possibili!

Allora il sistema è un altro, direte voi, infatti. In un programma per il gioco degli scacchi la ricerca della mossa migliore avviene attraverso un sistema cosiddetto *ad albero*.

La radice di questo è la situazione di partenza, nella quale il bianco fa la prima mossa.

Dalla radice partono i primi rami che rappresentano tutte le possibili mosse del bianco e dai

loro estremi si snodano altri rami che sono le possibili risposte del nero e così via.

Visto che l'analisi di tutti i rami è materialmente impossibile il calcolatore si pone fin dall'inizio l'obiettivo della ricerca del vantaggio. Per far questo assegna un punteggio numerico a ogni posizione che quantifichi il vantaggio di una delle due parti e lo fa sommando per esempio il valore dei vari pezzi, la loro mobilità, il controllo del centro della scacchiera, la difesa del re ecc. L'operazione porterà così a scartare fin dall'inizio tutte le situazioni sfavorevoli e tutte le conseguenti mosse e contromosse concentrando l'analisi sui rami con il punteggio più alto.

La ricerca del computer termina con il raggiungimento del cosiddetto *orizzonte* cioè del numero di mosse oltre il quale la capacità del singolo computer non può andare.

Esistono tre diversi giochi di scacchi che si possono utilizzare con lo Spectrum.

NOME	DISTRIBUZIONE	PREZZO
SCACCHI	**PSION**	**L. 30 000**

Questo gioco è abbastanza monotono perché del tutto uguale a tutti gli altri giochi di scacchi sul mercato senza varianti né opzioni.
Appena caricata la cassetta appare sul video una scacchiera e si è pronti a giocare. Vi si chiede se volete iniziare e se volete cambiare la disposizione degli scacchi e vi si chiede se volete giocare col bianco o col nero e la partita è esattamente come nel comune gioco degli scacchi (il bianco muove per primo).
Vi sono 10 livelli di difficoltà (da 0 a 9). A seconda del livello scelto le risposte del computer saranno più o meno veloci e più o meno macchinose.

NOME	DISTRIBUZIONE	PREZZO
SUPERCHESS II	**CP SOFTWARE**	**L. 24 000**

Anche questo gioco è abbastanza monotono ma se non altro possiede alcune varianti interessanti.
Il gioco ha 7 livelli diversi di difficoltà. Nei primi 3 livelli le risposte al gioco vengono date entro gli stessi limiti di tempo di un tornei, mentre nel 6° e nel 7° livello le risposte possono avere un tempo illimitato.
Vi sono una serie di opzioni. Help che vi dà una lista di opzioni e mosse raccomandate: vi consiglia una mossa particolare quando siete in difficoltà, Selfplay che vi permette di far giocare il computer contro se stesso, Resa, che potete utilizzare quando pensate che la partita sia persa, Analisa, che serve per decidere se desiderate cambiare la disposizione dei pezzi sulla scacchiera, Colour Change con questa opzione potete cambiare quando volete il colore dei pezzi.

NOME	DISTRIBUZIONE	PREZZO
CHESS THE TURK	**OCP**	**L. 28.000**

Quello è l'unico che vi permette di realizzare una vera partita di scacchi con tutte le sue regole reali. Il gioco comporta 6 livelli di difficoltà e 14 varianti.
1ª variante: è il gioco vero e proprio
2ª variante: serve per continuare una partita già iniziata,
3ª variante: è per una partita di scacchi che deve durare pochi minuti,
4ª variante: è per la dimostrazione vedrai giocare il computer contro se stesso
5ª variante: con questa variante potete inimettere una serie di mosse sia bianche che nere,
6ª variante serve per giocare con le mosse che il computer ha in memoria,
7ª variante: serve per cambiare la disposizione degli scacchi
8ª variante: elenca tutte le mosse del gioco
Le ultime 6 varianti servono per conservare su le mosse che la scacchiera sul nastro in modo da permettervi di riprendere una partita, quando avete dovuto interromperla in qualsiasi momento. Queste varianti vi possono essere molto utili quando giocate una partita sul 6° livello il cui tempo medio di risposta alle mosse è di sei ore!

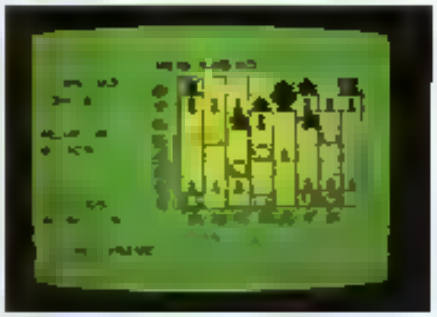
PROGRAMMA SCACCHI ER VIC-20 "SARGON II"

Lire 41 000
Niente da dire. Il programma SARGON II è veramente molto bello
Sia nella grafica comprensibile sia nelle possibilità di gioco e soprattutto nel modo in cui il programma gira.
All'inizio si possono scegliere i colori dello schermo il colore con il quale si vuole giocare e il livello (da 0 a 6).
Per i principianti è consigliabile 0 livello 0 anche perché è l'unico che da una risposta immediata. Infatti gli altri 6 livelli impiegano da 20 secondi (livello 1) a 4 ore! (livello 6).
Sempre all'inizio si può decidere di giocare subito o di posizionare i pezzi a proprio piacimento per risolvere problemi di scacchi o per continuare una partita.
Si può giocare o utilizzando la tastiera dando la coordinata di partenza e quella di arrivo, oppure molto più facilmente con il joystick
Il programma può anche aiutarvi consigliandovi la mossa da eseguire; per fare ciò premete il pulsante "?" e apparirannno le coordinate (questa operazione non è possibile al livello 0 e comunque non prima delle cinque o sei mosse).
Infine se siete stufi di giocare o non volete continuare la partita premete RUN/STOP e RESTORE per ricominciare.

TEXAS VIDEO CHESS

Lire 45.000

Durante la partita lo schermo mostra le ultime due mosse eseguite il numero di mosse e il tempo impiegato da ciascun giocatore per quella mossa. Si può giocare al primo livello (principiante) oppure scegliere tra sei livelli. È possibile giocare fino a nove partite contemporaneamente e caricare una partita già iniziata da cassetta. Oltre al livello si può scegliere che il computer cominci un gioco normale difensivo o aggressivo e stabilire il tempo di risposta a ogni singola mossa tra i 30 e i 200 secondi. Nonostante tutte queste opzioni il gioco del programma è fiacco nel centro partita e decisamente mediocre nei finali. Per batterlo (a qualunque livello) basta stare molto attenti durante la fase iniziale di apertura e non commettere di stranezze in seguito nel finale anche un principiante gli dà matto in poche mosse.

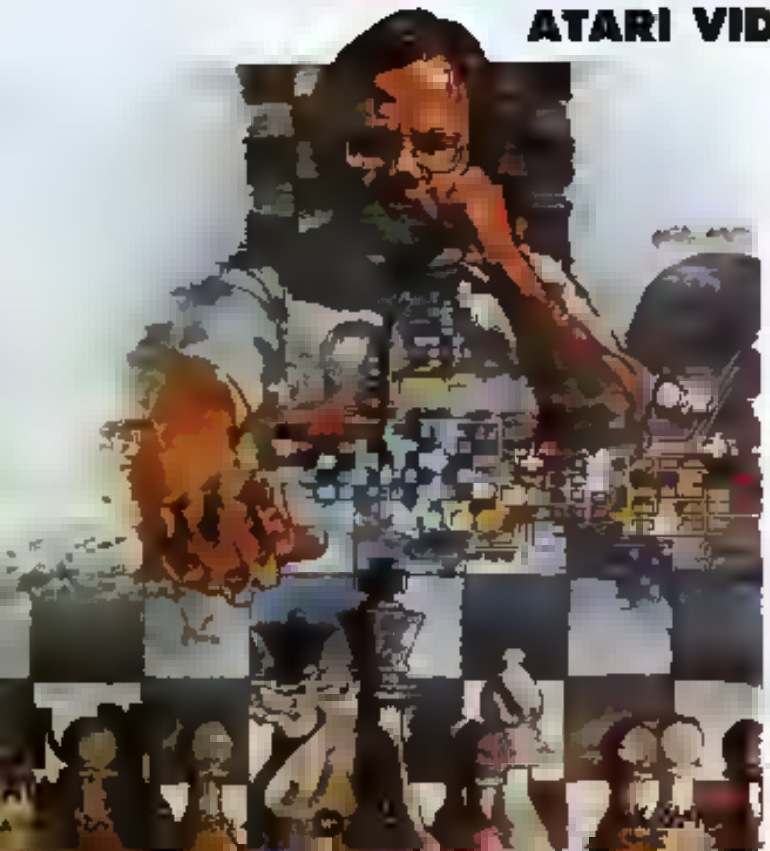


SCACCHI VIDEOPAC

Lire 200.000

Ottimo programma questo della Philips anche se la necessità di una forte espansione di memoria ne porta il prezzo a livelli decisamente elevati. L'aspetto più interessante del programma, utilizzabile con soddisfazione già al terzo dei suoi sei livelli di gioco è la rappresentazione grafica nella parte alta dello schermo del processo di analisi delle mosse che fa il computer esattamente che essa procede. Al massimo livello (il 6) il Videopac adotta il sistema chiamato "six ply deep" analizzando cioè tutte le mosse e le contromosse avversarie fino alla sesta un lavoro che porta il computer a considerare quasi sette miliardi di possibilità. Grossa pecca di questo programma è l'impossibilità di far giocare il computer contro se stesso e di impostare sullo schermo finali particolari oppure problemi.

ATARI VIDEO CHESS



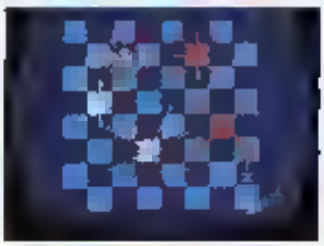
Lire 25.000

Video Chess offre sette livelli di difficoltà progressiva (1-7) ed un livello per i principianti (livello 8).

Dal livello 1 al 7 il computer impiega più tempo per studiare la sua mosse successiva. Di seguito è elencata la durata media per ciascun livello, tenuto presente che la durata effettiva dipende dalla complessità della particolare situazione e dal livello scelto. Il livello 8 è ottimo per i principianti in quanto consente loro di imparare le mosse ed alcune delle strategie fondamentali del gioco.

Livello 1 18 secondi
Livello 2-30 secondi
Livello 3-45 secondi
Livello 4 2 min 45 sec.Livello 5-3 min., 15 sec.
Livello 1 12 minuti
Livello 7 10 ore
Livello 8-10 secondi

Per alcuni dei livelli la durata può variare



USCF CHESS Intellivision

Lire 69 000

Questo programma per l'Intellivision offre parecchie opzioni che mancano in altri. Si può per esempio far giocare il computer contro se stesso di modo che il giocatore principiante impari le aperture fondamentali. Esiste poi un livello 8 che permette di impostare dei problemi di matto sulla scacchiera e farli risolvere al computer nel minor numero di mosse. C'è la possibilità di rifare la mossa immediatamente precedente o addirittura di farsela suggerire dal computer mettendolo al posto del giocatore. Esiste un livello 7 nel quale il computer continua la sua ricerca della mossa migliore all'infinito fino cioè a quando l'avversario non decide di interromperlo. Il programma è completo di tutte le regole ufficiali del gioco degli scacchi, quali arrocco, presa en passant, promozione dei pezzi e stallo.

La scacchiera intelligente

Visto che parliamo di scacchi, anche se non si tratta propriamente di videogiochi è impossibile non fare un riferimento alle scacchiere elettroniche vere e proprie. Nonostante non svolgano altro compito sono anch'esse dei veri computer e dunque facciamo una rassegna lampo di quel che offre il mercato.

L'unica casa produttrice raccomandata ufficialmente dalla Federazione Mondiale degli Scacchi (FIDE) è la SciSys che presenta una gamma vastissima di macchine, dal Mini Chess che costa 99 mila lire, al prestigioso Mark V una scacchiera con schermo a cristalli liquidi che nel 1981 è stata campione mondiale della Categoria Commerciale al 2° Torneo mondiale di microcomputer. Mark V non solo conosce tutte le regole da torneo della FIDE ma addirittura le cita, per esempio reclama il pareggio quando si ripetono mosse e nomina poi il relativo paragrafo del regolamento.

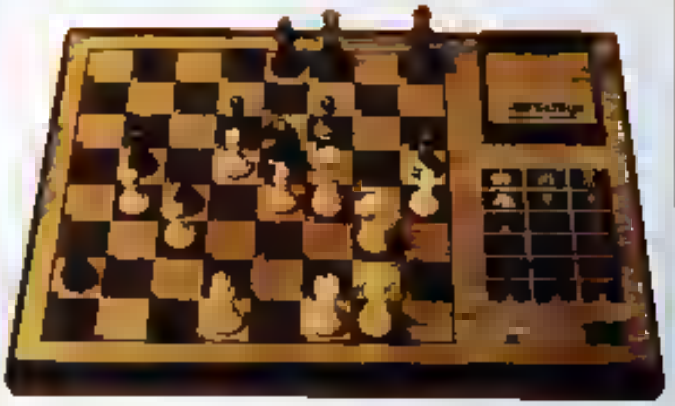
Oltre a giocare contemporaneamente fino a 12 partite Mark V ricorda tutte le mosse e i tempi impiegati. Inoltre se la sua posizione è disperata si arrende, oppure offre il pareggio e accetta o rifiuta un'offerta di pareggio da parte dell'avversario.

La prima casa invece che fu importata in Italia è la Fidelity Electronics che offre anch'essa una vasta gamma di microelaboratori della serie Challenger anche qui si va dal portatile Mini Sensory al prestigioso Prestige Challenger una magnifica scacchiera in legno pregiato che racchiude un superbo programma di gioco.

Il Prestige usa un microprocessore 6.502 C che opera a una velocità di 4 MHz, con 14K di RAM e una memoria ROM di 25K. Inoltre mentre l'elaboratore 'pensa' la propria risposta, può indicare quale mossa sta prendendo in considerazione e quale profondità è giunto nella propria ricerca e può anche fornire una valutazione numerica circa il vantaggio attuale del giocatore e della macchina.

Esiste poi una terza ditta importata in Italia, la Novay la quale ha anch'essa una gamma che va dal portatile del costo di circa 100 mila lire a un vero e proprio robot scacchista, la scacchiera infatti è sormontata da un braccio meccanico che va a pescare il pezzo giusto e lo muove nella casella esatta, dando al giocatore l'impressione di battersi con un vero e proprio mostro meccanico da film di fantascienza.

Il prezzo? "Solo" 3 milioni e 300 mila lire!



I NUMERI DEI COMPUTER

In redazione continuano ad arrivare lettere e telefonate che ci chiedono qual è il computer migliore da comprare. In genere si tratta di lettori superappassionati di videogiochi ai quali "VIDEOGHIOCHI" ha messo una pulce nell'orecchio. Che ne direste di comprarvi un computer visto che ormai vi hanno anche come consolle per giocare e in più... (e giù una sfilza di possibili utilizzi che per questa volta vi risparmiamo)
Nel numero scorso abbiamo tracciato un panorama delle macchine disponibili sul mercato italiano: questa volta vi forniamo invece una tabella di immediata consultazione che mette a diretto confronto le prestazioni dei diversi computer in modo che ognuno di voi possa scegliere quello che ha le doti che gli paiono più interessanti a seconda dell'uso che intende di farne. Ora bando alle ciance e largo ai numeri.

RANDOM ACCESS MEMORY (RAM)

Maggiore è la RAM, più cose può fare un computer contemporaneamente.
Molti computer hanno una RAM di base piuttosto ridotta, ma in generale espandibile con cartucce optional. La RAM viene misurata in migliaia di byte: un "K" è uguale a mille bytes.

COMPUTER	RAM residente (in K bytes)	Espandibilità
Apple II E	64	128
Commod. CBM 64	64	NO
Sharp MZ-700	64	NO
Atari 800	48	NO
Atari 400	16	48
Sinclair Spectrum	16 o 48	48
Texas 99/4-A	16	48
Tandy Color	16	32
VIC 20	5	21
Sinclair ZX81	1	16

READ ONLY MEMORY (ROM)

La ROM è quella parte di memoria non cancellabile che viene fornita già programmata con il computer e che governa l'esecuzione dei programmi: per esempio la parte logica e aritmetica e l'interprete del linguaggio. Una ROM potente rende molto più semplice la programmazione in quanto contiene molte funzioni già predefinite. Viene anch'essa definita in Kilobytes.

COMPUTER	ROM (in K bytes)
Texas TI 99/4-A	26
Commodore 64	20
Vic 20	20
Sinclair Spectrum	16
Tandy Color	16
Apple II E	12
Atari 400 e 800	10
Sinclair ZX81	8
Sharp MZ-800	8

GESTIONE TESTI

Per il Word Processing e per ogni altra applicazione che richieda molte parole contemporaneamente sullo schermo è importante conoscere in precedenza quante lettere vengono "maneggiate" contemporaneamente dal computer.

COMPUTER	COLONNE × LINEE
Apple II E	80 × 64
Commodore 64	40 × 25
Sharp MZ-800	40 × 25
Atari 400 e 800	40 × 24
Texas 99/4-A	32 × 24
Sinclair Spectrum e ZX81	32 × 24
Tandy Color	32 × 16
Vic 20	22 × 23

GRAFICA

Sia per l'uso giocoso del computer sia per ottenere effetti grafici il più possibile realistici è necessaria un'alta risoluzione video e la gestione contemporanea di più colori. La risoluzione viene data dal numero di "pallini" effettivamente determinati dal computer sul video altrimenti detti "dots". Maggiore è il loro numero più fedele alla realtà sarà l'immagine prodotta.

COMPUTER	RISOLUZIONE	COLORI
Commodore 64	320 × 200	16
Atari 400 e 800	320 × 192	16
Apple II E	256 × 192	16
Texas 99/4-A	256 × 192	16
Sinclair Spectrum	256 × 192	8
Vic 20	176 × 184	8
Tandy Color	256 × 192	8
Sharp MZ-700	80 × 50	8
Sinclair ZX81	38 × 24 (espand.)	B/N

VELOCITÀ DI CALCOLO

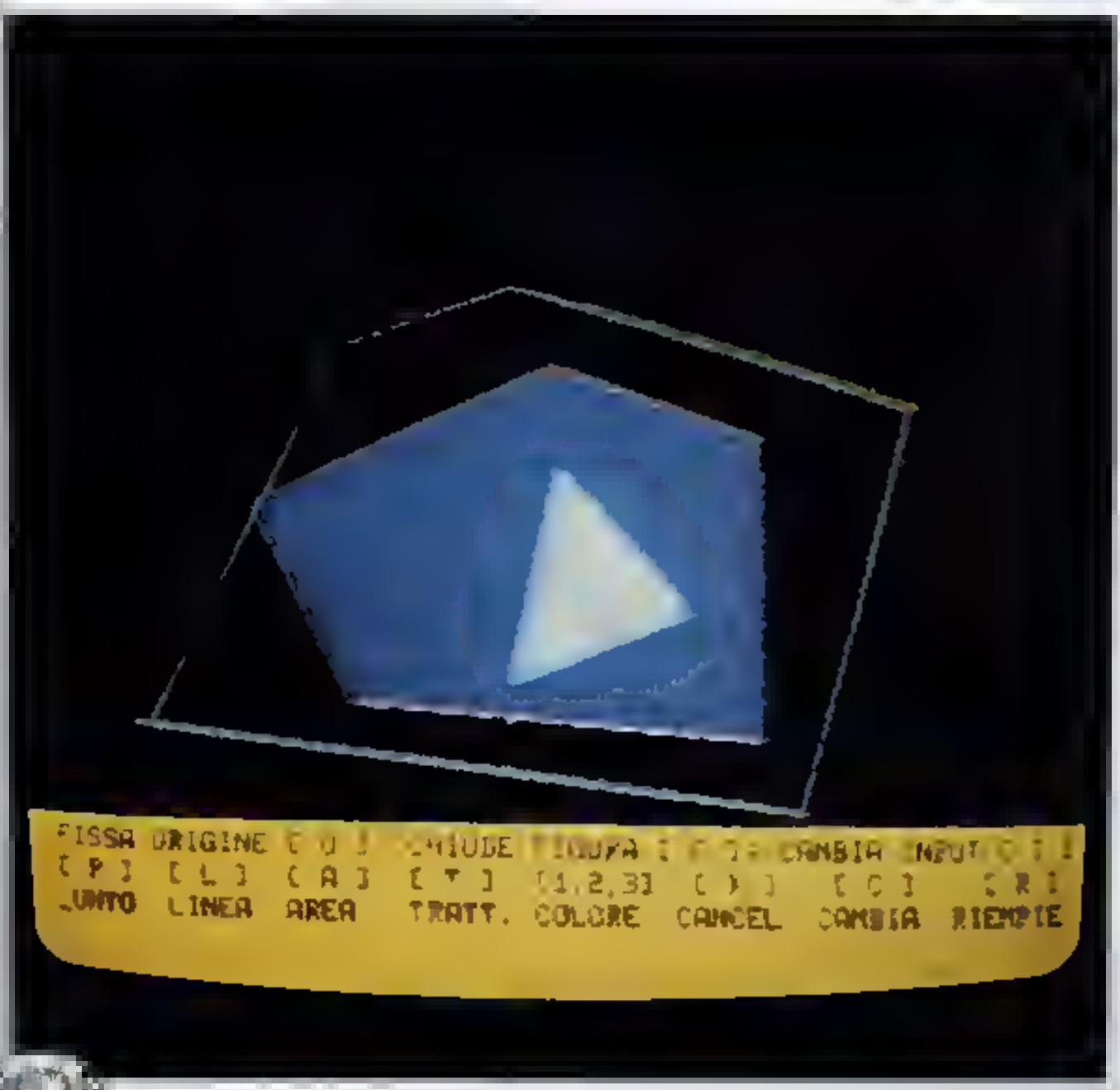
Questa è determinata dal tipo di microprocessore, la cui velocità è misurata in milioni di cicli al secondo ovvero Mega Hertz.

COMPUTER	VELOCITÀ (in MHz)
Sinclair Spectrum	3.5
Sinclair ZX81	3.5
Texas 99/4-A	3.5
Sharp MZ 700	3.5
Atari 400 e 800	1.8
Apple II E	1
Commodore 64	1
Tandy Color	1
Vic 20	1

SUONO

Con gli home computer è possibile comporre musica e trasformare la tastiera alfanumerica in una tastiera da organo elettronico.
Anche qui gli usi sono molteplici, dall'apprendimento all'arricchire i programmi di gioco con musichette e rumori in vista di un realismo maggiore. Il numero di voci utilizzabili in contemporanea è importante per la possibilità di eseguire accordi a più strumenti, elemento base di ogni composizione musicale.

COMPUTER	VOCI	OTTAVE
Texas 99/4-A	4	5
Atari 400 e 800	4	4
Commodore 64	3	9
Vic 20	3	3
Sinclair Spectrum	1	8
Tandy Color	1	5
Sharp MZ-700	1	2
Apple II E	*beep*	*
Sinclair ZX81	*nessuna*	*



I GIOCOMPUTER

ZX81

3D UFO ATTACK

L'assenza di questo classico gioco fantascientifico sta tutta nel nome che vi dà immediatamente l'idea di ciò che dovrete affrontare quando poserete i polpastrelli sulla tastiera dello ZX diventata per l'occasione la complessa plancia di una super astronave impegnata nell'improbabile impresa di ricacciare una folta truppa di alieni nel loro pianeta di origine lassù in qualche remoto angolo della galassia.

IL GIOCO

Anzitutto una tiratina di orecchie per la Ditta che ha commercializzato la cassetta perché si è dimenticata di inserire tra le istruzioni anche il nome con cui il programma deve essere caricato informazione quest'ultima troppo spesso trascurata ed invece importantissima per evitare errori di interpretazione che pregiudicano sin dall'inizio il caricamento considerando anche che il comando di "riserva" *LOAD* sovente si rivela inefficace

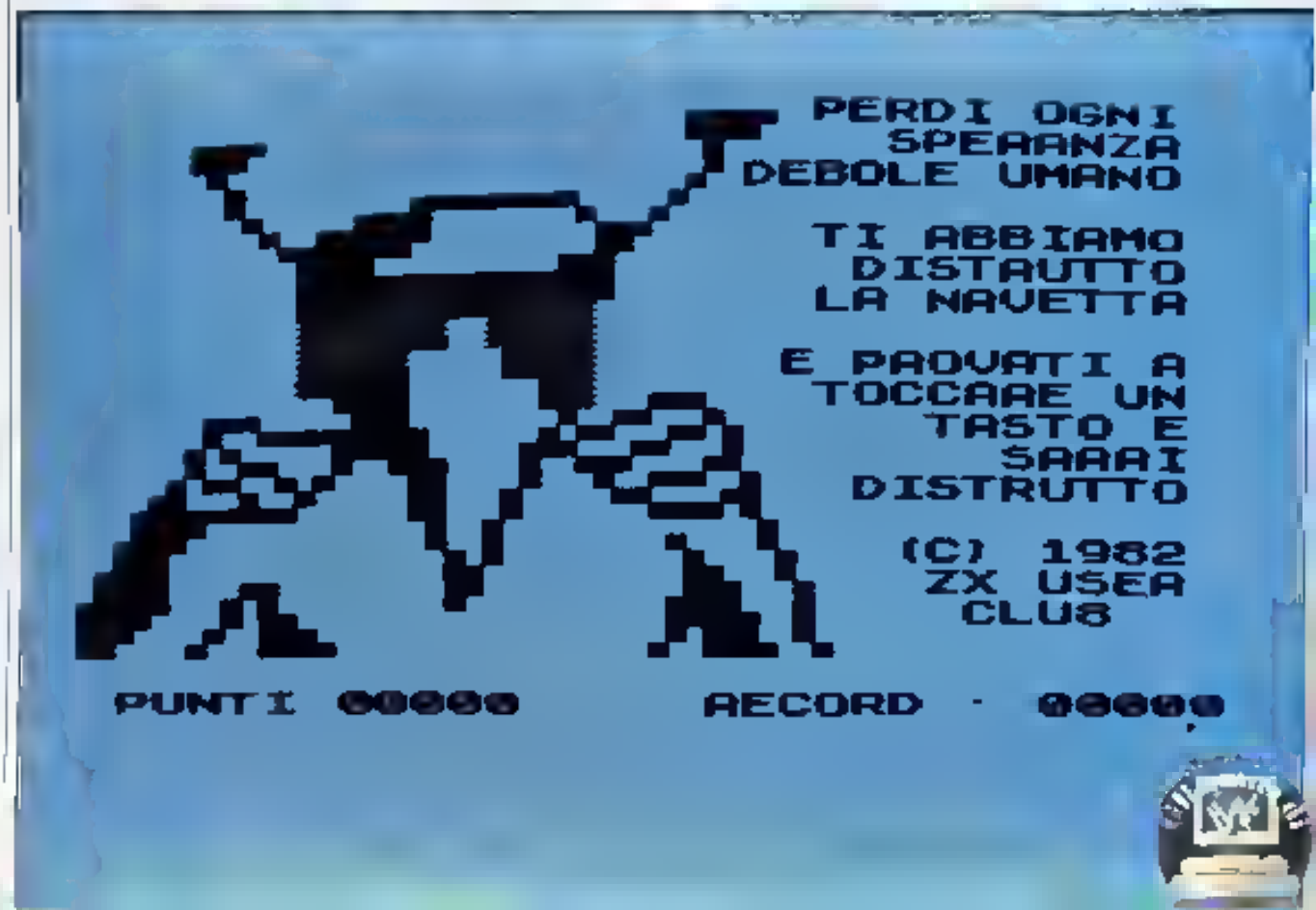
Poco male comunque perché almeno in questo caso vi possiamo essere d'aiuto noi il programma infatti si carica con *LOAD "3DUFOATTACK"* badando bene a non interporre spazi tra una parola e l'altra diversamente da quanto potrebbe suggerirvi l'etichetta della cassetta.

OK? Bene in 4 minuti sarete pronti per cominciare.

Il gioco si lancia automaticamente e vi mostra subito l'interno dell'astronave riportando anche prima dell'inizio vero e proprio le informazioni di base sul punteggio e sulle modalità di gioco paralite già illustrate sulla copertina della cassetta.

Scopo del gioco è di difendere la Terra da una schiera di minacciosissimi alieni che cercano disperatamente di fare atterrare le loro navi sulla superficie del nostro pianeta. Come fare? Semplice voi siete l'ultimo sopravvissuto della flotta terrestre e dovrete impegnare l'esiguo nemico in feroci e spietati combattimenti all'ultimo bit.

La preponderanza numerica dell'avversario finirà alla lunga per farvi sentire ma la vostra abilità pura e



dovrà soppesare alla palese inferiorità di mezzi, se non altro per offrire all'intera umanità qualche residua briciola di speranza prima della solissima finale.

L'immagine proiettata dal video vi pone ipotecamente dentro all'astronave e vi permette di osservare la realtà esterna attraverso i vetri dell'abitacolo, da cui potrete scorgere la superficie terrestre che scorre sotto di voi ed il cielo stellato che fa da contorno al teatro della battaglia.

Al centro dell'oblò è posto invece un mirino a forma di croce pronto a catalizzare i raggi laser che la vostra arma di difesa lascerà partire dai due lati dello schermo.

L'interno dell'abitacolo è una vera miniera di informazioni assai preziose per la vostra sopravvivenza.

In prossimità del bordo superiore del video è posto anzitutto il Radar a lungo raggio: uno strumento che consente di rilevare la presenza di alieni fino a due schermi di distanza, mentre dalla parte opposta si trovano gli indicatori visivi della quota di volo e della distanza che vi separa dalle navi nemiche.

Poco più in basso viene rilevato anche il numero di schermi difensivi che ancora vi restano: dai nove che avete a disposizione all'inizio della partita, unitamente all'indicatore del punteggio totalizzato.

Gli alieni vengono monitorizzati dai due radars di bordo: ma fondamentalmente la battaglia viene combattuta in modo diretto attraverso le immagini che vi giungeranno dall'oblò.

Le astronavi nemiche appaiono come piccoli puntini all'orizzonte destinati ad ingrossarsi man mano che si avvicinano. La forma scelta per rappresentare i sinistri mezzi spaziali di queste oscure forze dal male non è certo troppo originale e non si discosta molto dalla comune idea che tutti abbiamo di un disco volante: ma forse non poteva essere diversamente.

L'attacco viene portato principalmente dall'alto verso il basso, a sinistra e a destra del centro del video: il vostro problema è di inquadrare per bene lo scafo nemico nel mirino e poi... ZOT! un colpo bene assestato, un lampo ed è tutto finito.

Ovviamente non è poi così semplice: ma la difficoltà maggiore non derivano certo dal fatto che gli avversari siano dei fulmini di guerra in termini di rapidità e di precisione, quanto piuttosto dal complesso sistema di manovra della vostra astronave, comandata in quattro direzioni diagonali.

I tasti dalla *A* alla *G* servono indifferentemente per guidare la nave in alto a destra, quelli da *H* a *N/L* per muoverla in alto a sinistra: mentre per andare verso il basso, a sinistra o a destra, bisogna premere repetitivamente un qualunque tasto da *Y* a *P* oppure da *Q* a *T*.

Per muovere invece in una sola direzione, sia essa verticale che orizzontale bisogna premere contemporaneamente due tasti: ad esempio, per dirigere a destra in orizzontale si usano simultaneamente *T* e *G*, per picchiare verso Terra *E* ed *U* e così via.

Sparare con il cannone laser richiede la pressione di uno qualsiasi dei tasti della fila più alta e di quella più bassa della tastiera.

Il primo problema da risolvere è quindi di scegliere i cinque tasti con cui manovrare e sparare, noi vi possiamo consigliare la disposizione che preferiamo: ma ognuno di voi dovrà decidere quella che più gli aggrada a seconda delle proprie attitudini.

Bene, dopo lunghi e complessi tentativi ovvero affannati e frustrati da una serie interminabile di partite indecenti abbiamo optato per i quattro tasti laterali *Q*, *P*, *A*, *N/L*, che permettono veloci cambi di traiettoria senza provocare soverchi traumi da aggrovigliamento di dita alla maniera di Fracchia.

Considerando poi che il movimento vi occuperà l'indice ed il medio di ciascuna mano, con uno dei due pollici potrete poi sparare usando indifferentemente un qualsiasi tasto della riga inferiore.

Inseguire le navi nemiche non è per niente difficile: dato che potrete sfruttare pienamente la possibilità di muovervi in diagonale.

Quando sarete alla massima altezza consentitavi dal vostro mezzo le astronavi nemiche arriveranno sempre da una delle due metà superiori del video: se cominciano l'attacco dalla parte sinistra potrete facilmente puntarle manovrando due tasti opposti in diagonale come potrebbero essere *Q* e *N/L*, mentre dall'altro lato vi serviranno *A* e *P*.

I vostri avversari hanno a disposizione un arma a raggi neutronici molto efficace ed ogni volta che uno dei loro strali vi colpirà, lo scafo perderà uno schermo di protezione.

Più pericolosa è certamente l'accidentale collisione con un altra nave o quella con il suolo terrestre: poiché entrambi gli incidenti vi costeranno ben due schermi.

Ogni nave nemica che riesce a sfuggire alla vostra strenua difesa andrà inesorabilmente ad atterrare sul nostro povero mondo: privandovi anche di 50 punti in segno di spregio.

A vostra volta, se riuscirete a colpire una che decolla nuovamente dopo che ha già posato le sue zampacce sulla Terra potrete avvalervi di 60 punti di bonus: che andranno a sommarsi ai 250 disponibili per ogni abbattimento riuscito.

Il gioco termina, naturalmente, quando tutti i vostri schermi difensivi sono stati distrutti: inutile immaginare quello che accadrà in seguito alla sfortunata popolazione terrestre anche se è facile intuirlo semplicemente guardando la brutta faccia dell'alieno che vi sbeffeggia quando avete perso la partita.

CONCLUDENDO

Siamo al cospetto di un lavoro di programmazione inecceppibile che non potrà fare a meno di affascinare chiunque possieda questo mini computer dalle grandi possibilità.

La grafica è resa piuttosto bene e la tridimensionalità del campo di battaglia è molto convincente specialmente nell'effetto scorrevole della superficie terrestre: ottenuto con mezzi semplici ma con ottimi risultati.

Laborioso è invece il sistema di manovra dell'astronave: che avrebbe dovuto essere studiato in modo più giocabile e soprattutto pratico.

Ciononostante con un po' di allenamento siamo certi che presto saprete rendere la vita assai dura al folto gruppo di invasori, che altro non aspetta se non la vostra fine per assaporare qualche bel pezzo di carne umana in tutta tranquillità.

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

RACEFUN

Racefun è un gioco di corse automobilistiche che assomiglia molto al famoso Arcade game Monaco G.P.

Racefun in inglese significa "corsa divertente". Ed in questo caso lo è perché prende un po' in giro una vera corsa automobilistica di formula uno.

Appena inserita la cassetta appare un messaggio che dice che il programma sta caricando. Dopo questo messaggio appare un consiglio e l'intestazione del gioco. Quando anche il disegno scompare c'è la vera presentazione con le istruzioni ed un invito a decidere se desiderate giocare con i tasti normali e se desiderate decidere voi con quali tasti giocare.

Parte la corsa. Il display comprende una parte la pista che è, larga, stretta o a curve strette, e dall'altra parte i dati come, la velocità, il punteggio, il punteggio massimo e le benzina.

Tenete a mente che siete su di un auto che deve seguire una pista a tutta velocità senza sbandare e senza investire le altre auto.

Non è disponete di nessuna vita supplementare e quando termina il vostro pieno di benzina termina anche la partita.

Durante il gioco potete schiacciare solo un bottone alla volta, ma non preoccupatevi perché una volta raggiunto il massimo della velocità non avete più bisogno di tenerlo schiacciato.

Questo gioco vi fa provare le emozioni di una gara di formula uno, e la prontezza dei vostri riflessi quando vi trovate a dover affrontare una curva pericolosa o se dovete effettuare un sorpasso pericoloso. E dopo aver preso confidenza con il gioco vi sentirete tutti dei Niky Lauda, o meglio degli Arnoux su bellissime Ferrari.

ALPHASHOOT

Ragazzi, stavolta un vero videogame: lo Spectrum ha una grafica così veloce, che è stato possibile farlo tutto in BASIC, senza troppe limitazioni. Si tratta anche di un gioco educativo, per imparare la tastiera del computer.

A battervelo tutto vi ci vorrà un bel po' di tempo, ma ne vale la pena, perché è proprio un bel videogioco.

Le istruzioni sono fornite dal programma stesso, e visualizzate in modo dinamico: sullo schermo appaiono una dopo l'altra delle "zanzalettere", e voi dovete colpirle col vostro micidiale DDT. Ma avete solo 100 dosi, e se sbagliate tasto (per sparare dovete usare il tasto corrispondente alla zanzalettera stessa) ne perdete ben 25, se invece il tasto è giusto, ma sbagliate mira, perdete dosi in proporzione all'errore commesso (tanto è più grande, tanto più dosi persa) e alla distanza della zanzalettera dal vostro spray (minore la distanza, maggiore la perdita). Inoltre ogni movimento della zanzara causa la perdita di 1/10 di dose.

Fin qui le perdite, ma si può anche guadagnare, si vincono dosi, ovviamente, quando si colpisce la zanzara il che avviene premendo il tasto giusto quando la mira è giusta. Anche in questo caso la vincita è proporzionale alla distanza, maggiore la distanza, maggiore la vincita.

Il programma offre 5 livelli di difficoltà, essenzialmente la difficoltà si basa sul fatto che le

zanzalettera tende ad allontanarsi più velocemente, salendo verso la parte alta dello schermo, all'aumentare del livello di gioco: il livello poi influisce anche sulla posizione di partenza, che quanto più il livello è basso tanto più trova vicini spray e zanzara.

Da lettere appaiono in modo casuale e non in ordine alfabetico: tuttavia ogni lettera compare una volta sola, quindi dopo 21 zanzalettere abbattute voi vi trovate ad aver vinto la partita. Se invece rimanete senza dosi prima che l'alfabeto (o zanzalfabeto?) sia terminato avete perso la partita.

IL PROGRAMMA

Noi amiamo utilizzare il computer in modo intelligente: vi accorgerete che se avete perso il computer vi costringerà a giocare a un livello inferiore sempre che non abbiate perso sul livello 1. Se vincete ma non superate il record il computer vi lascerà liberi di scegliere il livello della partita successiva. Se invece superate il record di quel livello (vengono ricordati i record per ciascun livello, e anche i nomi di chi li ha fatti) il computer vi promuoverà automaticamente a giocare al livello superiore, sempre che non vi troviate già al nono.

I dati (nomi e record) possono essere anche memorizzati su cassetta: la procedura sarà molto più comoda quando potrete usufruire del microdrive: ma anche così è interessante poter conservare un archivio dell'abilità.

Perché di abilità ce ne vuole tanta, ve lo assicuriamo.

Il programma gira su 16 kbytes: mà se avete uno Spectrum 16k non vi consigliamo di apportarvi modifiche: è talmente pieno che non si riesce più neppure a spostare una riga.

Come già altre volte pubblichiamo il listato commentando i vari blocchi.

Buon divertimento.

Blocco n. 1
INIZIALIZZAZIONE
(linee 1-70)

Premettiamo che dovete caricare il programma su una musicassetta, possibilmente di breve durata, in modo che subito dopo ci siano i pochi secondi necessari a caricare anche i due archivi di dati (nomi dei giocatori-loro record).

Caricatelo utilizzando la formula SAVE "alphashoot" LINE 1

In modo che si metta in funzione automaticamente: in questo modo i due archivi saranno caricati senza dover intervenire sul registratore.

Blocco n. 2
PRESENTAZIONE
(linee 85-470)

Notate come questa parte che rispetto al funzionamento è puramente aggiuntiva come l'inizializzazione girerà, in unica volta, ma a differenza di essa non è indispensabile al funzionamento del sistema occupi un vasto spazio: infatti essa evita di dover pubblicare e conservare un manuale di istruzioni. I testi non appaiono tutti di botto, ma con un sistema "telescrivente" (ottenuto con la subroutine 1000) in modo da catturare l'attenzione dell'utente. Quando fate i vostri programmi tenete sempre presenti questi piccoli accorgimenti.

Se la memoria occupata dalla spiegazione è troppa potete sempre fare due programmi: il primo solo con le spiegazioni, che vi leggete comodamente mentre il computer carica il programma vero e proprio.

Non è questo tuttavia il nostro caso.

Blocco n. 3
INIZIO PARTITA
(linee 500-525)

È qui che viene pubblicato l'elenco dei record, e viene richiesto il livello di gioco: oltre alla possibilità di inviare i record in memorizzazione (badate in questo caso che il nastro della musicassetta si trovi al punto in cui erano già registrati gli archivi: avrete quindi dovuto farlo ritornare indietro).

Si tratta di istruzioni piuttosto complesse, come sempre quelle che contengono molta grafica.

In realtà il meccanismo è piuttosto semplice: è a renderlo un po' confuso c'è l'obbligo di una ferrea concatenazione che tiene conto dei rientri successivi in questa zona, rientri che potranno ripassare a meno dalla richiesta del livello.

Blocco n. 4
LANCIO DELLA LETTERA
(linee 530-590)

A questo punto, con un meccanismo di estrazione di lettera casuale da una stringa e di ricucitura delle due semistringhe a destra e a sinistra della lettera estratta, si sceglie la lettera da lanciare come "zanzalettera" e si prepara la stringa successiva che di tale lettera è priva. Il computer si accorgerà della fine della partita quando troverà che la lunghezza della stringa è nulla. Naturalmente abbiamo dovuto caricare la stringa che si accorcia in una variabile diversa da quella inizializzata (bS), in modo che il computer a ogni nuova partita possa ritrovare la stringa originaria.

Blocco n. 5
IN GARA CON LA ZANZALETTERA
(linee 700-780)

Questa è la gara vera e propria: la routine 2000 fa svolazzare la zanzalettera (1A$) con il sistema che trovate spiegato in LIST: il suo movimento è limitato ai bordi in modo da non andare a urtare contro le linee verdi che recano tutte le informazioni (lettere da utilizzare: lettere già abbattute, livello di gioco, punteggio: record: posizione dello spray).

La routine 3000 permette il movimento dello spray. La routine 4000 anima lo "sparo" in cima allo spray mentre la routine 7000 lo riproduce quattro volte nell'interno della zanzalettera abbattuta (in questa seconda routine le variabili assumono estremi diversi, in modo che sui luoghi della nuvola letale restino delle tracce a memoria!

L'unico limite del BASIC lo troviamo proprio in questo segmento: infatti la velocità di svolazzamento

della zanzalettera dimezza quando anche lo spray è in movimento. Ma non è un grosso inconveniente.

Blocco n. 6
TERMINE DELLA PARTITA
(linee 800-890)

È qui che il computer entra in scena anche come "allenatore": si predispone a "saltare" la richiesta del livello all'inizio del Blocco n. 3 e per far ciò predispone un contenuto di IS adatto; predispone anche la variabile LINE (linea) che sarà utilizzata per il rinvio alla linea in funzione del risultato: e cioè saltando o non saltando il blocco n. 3.

I messaggi vengono inviati, dopo una sventagliata di colori intensa a far comprendere l'ufficialità del momento, anche qui con l'effetto telescrivente, su fondo giallo e in maiuscolo, come se si trattasse di telegrammi.

Nel caso il punteggio sia superiore al record di quel livello il record stesso viene aggiornato.

Blocco n. 7
SUBROUTINES
(linee 1000-7090)

Le abbiamo già incontrate tutte, tranne la 6000, che disegna quella specie di "etichetta" in cui sono contenute le varie intestazioni; la 4000, che carica i dati per la musichetta iniziale, eseguita poi dalla 6000. Per chi si interessa all'architettura della programmazione, facciamo notare quanto tutte queste procedure avrebbero disturbato le routines di gioco se fossero state inserite del corso del programma.

Blocco n. 8
DATI

Vengono qui definiti i caratteri che, stampati in successione, danno luogo all'effetto "vapore" e, infine, le durate e le note della musichetta iniziale.

```
blocco 1 INIZIALIZZAZIONE

  1 LET x=25  LET y=10  LET liv
=1  LET c=15
  2 LET b$= ABCDEFGHILMNOPQRSTU
Z
  3 DIM r(9)
  5 DIM D$(9,15)
  6 LOAD  RECORD  DATA D$()
  9 LOAD  RECORD  DATA R()
 10 BORDER 6  PAPER 7  INK 0  C
LS
 20 GO SUB 6000
 30 FOR h=1 TO 8
 40 FOR j=1 TO 8  READ row
 50 POKE USR CHR$ (143+h)+j,r
ow  NEXT
 60 BEEP .01,10+INT (RND*40)
 70 NEXT h
 85 PRINT AT 7,12  INK 1, INVER
SE 1, ALPHASHOOT
 90 PRINT AT 12,9  INK 1, BRIGH
T 1, " zanzalettera "
100 GO SUB 6000
110 LET a$= Guardo sul tuo vide
o apparo una  zanzalettera
```

```
blocco 2 PRESENTAZIONE

 20 PRINT AT 7,2, +  1  I  L
=1  ALPHASHOOT
 30 PRINT AT 12,9, INK 1; ERGO
 1  " zanzalettera "
100 GO SUB 6000
110 LET a$= Guardo sul tuo vide
o  apparo  una zanzalettera
120 GO SUB 1000
130 LET l$=CHR$ (65+INT  r I ro
)  LET x=25  LET y=15
140 FOR j=1 TO 20  GO SUB 6000
NEXT j
150 PRINT AT y,x,
160 PRINT AT 14,15,
170 LET a$=  Devi prendere lana
ra con il tuo spray
180 GO SUB 1000
190 BEEP  2,20
195 PRINT FLASH 1, INK 2 AT 21,
0;
200 BEEP -2,20
210 PRINT AT 15,22
220 LET a$= p DEEP40 Ma  sul e
rlo a zanzara
230 GO SUB 1000
```

```
blocco 3 INIZIO PARTITA

500 CLS   BORDER 1, GO SUB 6000
 PRINT INK 7, PAPER 1 AT 7,13,
I RECORD
501 FOR J=1 TO 9  PRINT AT 10+J
0,  1;J,  D$ J,  R(J)
NEXT J
502 PRINT AT 0,0, INK 7, PAPER
1  CON 0 PLOI MEMORIZZARE 1 RECO
RD  AT <1,0  SCEGLI IL LIVELLO D
I GIOCO (1-9)
505 LET z$=INKEY$  IF 1$= "  TH
EN SAVE  RECORD  DATA D$()  SALE
VA RECORD  DATA R()
510 IF z$< 1  OR z$> 9  THEN GO
TO 505
512 LET liv=VAL  z$
515 LET p=100  CLS  LET mx =
ET my=1  LET l$=  LET e$=b$
520 FOR j=1 TO <1  PRINT INK 7;
PAPER 4 AT 1,0 b$ j TO j)  INK
4 AT 1,31  NEXT j
522 BORDER 1- 1 AND p 20)  IF r
(liv) 0 THEN BORDER 1+(1 AND p r
(liv)
525 PRINT PAPER 4,AT 0,0  LIV
liv TAB 8  CDT DOS1 ,TAB 22, RE
ORD ,TAB 32  PAPER 7,AT 0,17, B
RIGHT 1,INT (p),AT 0,28,r(liv)
```

```
blocco 4 LANCIO ZANZALETTERE

530>LET l LEN  e$  IF l 0 THEN
GO TO 300
535 BORDER 1 (1 AND p 20)  IF r
(liv)>0 THEN BORDER 1+(1 AND p r
(liv))
540 LET b=1+INT (RND*l)  LET c$
=e$(b TO b)  PRINT AT 21 1  L c$
R 4,TAB 31
```

```
550 FOR J=1 TO 31: IF D(T) T
  L$ THEN PRINT AT J 2 INK 4
555 NEXT J
560 LET C$ E$(1 TO 5-1 +a$ -1
TO 1   LET C 14-1iV+INT (RND*a*L
iV)  LET 1$="1   GO SUB 3000
570 LET X=14- iV+INT (RND*a*L Y
)  LET y=5+liV+INT (RND*6) PRIN
T AT 21,C INK 2 PAPER 4 FLASH
1, BRIGHT 1
580 PRINT BRIGHT 1 AT 0,19  L$
J
590 PRINT AT 0 1  BRIGHT 1
INT (P)  INK 4    AT P 0 THE
4 GO TO 600
700 GO SUB 2000
710 LET Y$=INKE $
720 GO  Y$  ..  GO TO 700
730 IF Y$="1" OR 1$="3" THEN ..
```

GAME

```
720    JE 2000
71    $=INKEY$
 20 IF 1$    THEN GO TO 720
  IF 1$ 1 OR 1$= 4 THEN GO
SUB 2000 GO TO 700
 40 GO SUB 4000
   CODE 1$) CODE (1$)+32
THEN LET T    2  GO TO 500
 80 IF    THEN LET P=P ABS (
  -L1  4  y1  Y S  GO TO 590
    PRINT PAPER 4,AT 22-1,31,L$
 LET P=P 20 Y  GO SUB 7000
 80 PRINT AT 0,19, BRIGHT 1,
INT (P)  GO TO 600

800 CLS : LET W=5 CLS  FOR K=
1 TO 2  GO SUB 6005 NEXT K GO
CLS 6000
810 IF P 0 THEN GO TO 850
820 BORDER 2: PRINT AT 7,12; PA
PER 3  INK 5 FLASH 1  DDT FINIT

 6000 6  FINE PARTI A

800 CLS  LET W 5  CLS  FOR K
1 TO 2  GO  LE 6005  NEXT K  GO
810 IF P 0 THE  GO  0 850
  BORDER    PRINT AT 7,12, PA
  3  INK    FLASH 1  DDT FINIT
 850 IF LI  1 THEN LET R$ E  E

   0 6  FINE PARTI A

    C    LET W 5  C   FOR K
   2  GO   E 6005  NE   GO
 E 6000
8  IF    0  HEN GO TO 850
8  BORDER    PRINT AT 7,12, PA
ER 3  INK 5  FLASH 1, DDT FINIT
  IF LI  1 THEN LET R$  E  ME
CIC  HE TI ALLENI GIOCANDOA UN
      LIV  ERROO
     LIV    V-(1 AND LIV>1)
LET LINE=515  GO TO 900
850 PRINT AT 7,10  PAPER 6  INK
1, FLASH 1  BRIGHT 1  CE L HAI
FATTA"  GO SUB 5000
860 IF INT (P)<=R(LIV) THEN LET
R$="PERO' NON HAI SUPERATO IL R
ECORD PRECEDENTE"  LET LINE=520
GO TO 900
870 IF R(LIV)>0 THEN LET R$= BR
AVISSIMO!  HAI SUPERATO IL RECO
RD PRECEDENTE
880 LET R(LIV) INT (P)  IF LIV<
6 THEN LET R$=R$+  SEI PROMOSSO
  LET LIV LIV+1
890 LET LINE=515: INPUT "il tuo
nome (max 15 ch)"  L$  IF LEN (
L$  15 THEN LET L$=L$(1 TO 15)
895 LET $$(LIV)=L$
900 PAPER 6  PRINT AT 14 0  GO
SUB 1000
930 PAUSE 100  PAPER 7  GO TO L
INE
1000 FOR J=1 TO LEN (R$)

1000 FOR J=1 TO LEN R$
1010 PRINT R$(J TO J
1020 IF R$(J TO J      THEN BEEP
 05 1  0  TO 1040
1030 BEEP  01 10
1040 NEXT J  RETURN
2000 LET ax=INT (RND*2 
2010 IF x(ax-ax OR   29 ax THEN
LET ax 0
2020 LET ay=INT (RND*(3-LIV/20))
 1
2030 IF y(ay-ay OR y 20-ay THE
LET ay 0
2040 PRINT AT y
2050 LET X   LET  
2070 PRINT BRIGHT     J  
2080 BEEP  0  ax+30
2090 RETURN
3000 PRINT PAPER 4 AT  
3010 LET C=C+ RL  1$ 
3012 IF C 31 THEN LET   
3014 IF C 0 THEN LET C=2
3020 PRINT AT 21,C  PAPER 4  I
 2, FLASH 1   
3030 BEEP .01 30+
3040 RETURN
4000 FOR J=1 TO 5
4010 PRINT AT 20 C       1 CHR$
 (143+J)
4020 BEEP .03  HE
4030 PRINT INK 2, PAPER    FLAS
 1 AT 21  
4040 RETURN
4430 INK 0  LET S$  
        
30  PRINT
4470 FOR J 1 TO 20  PER  d
EP  5/4   NEXT J
5000 FOR J=1 TO 22
5010 READ d t
5020 BEEP  8/4 t
5030 NEXT J
5040 RESTORE 8 00  RETURN
6000 LET W 1
6001 CL
6005 FOR K=  TO W
6010 PRINT I    H  4  
6020 PRINT INK h AT 8 9     PA
ER 6 h,TAB 24, PAPER  
```

```
5000 FOR [illegible] TO 8
5040 PRINT AT [illegible]
N 5+h [illegible] BRIGHT [illegible]
[illegible] BRIGHT 0 [illegible] INK [illegible]
5050 NE[illegible]
5060 PRINT [illegible]
ER = h NE [illegible] PAPER
60 [illegible] PR HT I [illegible] A" IO [illegible]
[illegible]
6050 [illegible] RETURN
7000 FOR j=1 T 8
7010 PRINT AT j 0 INK j [illegible]
(143+j)
7020 BEEP [illegible] NEXT j
7030 FOR [illegible] 1 T[illegible]
7040 RESTORE [illegible]
7050 FOR h 1 TO 4
7060 READ [illegible]
7062 IF [illegible]=1 CR [illegible] THEN LET [illegible]=0
7064 IF y 1 CR [illegible] THEN LET [illegible]=0
7070 PRINT INK [illegible] HT [illegible]
R$ (I43+j)
7080 NEXT h NEXT j RESTORE 6710
0
7090 RETURN
```

```
7999 REM I
6000 DATA BIN 00000000
6010 DATA BIN 00011000
6020 DATA BIN 00000000
6030 DATA BIN 00011000
6040 DATA BIN 00011000
6050 DATA BIN 00000000
6060 DATA BIN 00000000
6070 DATA BIN 00000000
6075 REM E=0
6080 DATA BIN 00000000
6090 DATA BIN 00000000
6100 DATA BIN 00011000
6110 DATA BIN 00100100
6120 DATA BIN 00100100
6130 DATA BIN 00011000
6140 DATA BIN 00000000
6150 DATA BIN 00000000
6155 REM [illegible]
6160 DATA BIN 00000000
6170 DATA BIN 00011000
6180 DATA BIN 00100100
6190 DATA BIN 01000010
6200 DATA BIN 01000010
6210 DATA BIN 00100100
6220 DATA BIN 00011000
6230 DATA BIN 00000000
6235 REM 4
6240 DATA BIN 00010000
6250 DATA BIN 00100000
6260 DATA BIN 01000000
6270 DATA BIN 10011001
6280 DATA BIN 00011000
6290 DATA BIN 01000000
6300 DATA BIN 00100000
6310 DATA BIN 00011000
6315 REM 5
6320 DATA BIN [illegible]
6330 DATA BIN [illegible]
6340 DATA BIN [illegible]
6350 DATA BIN [illegible]
6360 DATA BIN [illegible]
6370 DATA BIN [illegible]
6380 DATA BIN [illegible]
6390 DATA BIN [illegible]
6395 REM 6
6400 DATA BIN [illegible]
6410 DATA BIN [illegible]
6420 DATA BIN [illegible]
6430 DATA BIN [illegible]
6440 DATA BIN [illegible]
6450 DATA BIN [illegible]
6460 DATA BIN [illegible]
```

```
[illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA BIN [illegible]
DATA 1 12 1,22,12,4,12,1,12
DATA 2 12 2,14
DATA 1 10 1,22,10,4,10,1,10
DATA 2 10 2,17
DATA 1 19 1,26 19 4 19,1 19
DATA 2,19,2 21
DATA 1,24,1 25 24,4,24,,25
24
DATA 1,-1,1, 1,1,1,-1,+1
```

LIBRI

Un piccolo accenno ad un libro veramente eccezionale "77 programmi per Spectrum" di Gaetano Morunni edizioni Jackson 16 mila lire. Dello stesso autore abbiamo già avuto occasione di leggere "66 programmi per ZX 81 e ZX 80 con una nuova Rom + Hardware". In questo nuovo libro ci sono solo dei programmi ad alta risoluzione soprattutto grafica ma potrete trovare anche dei nuovi giochi programmi di utilità di animazione e di musica.
Il libro può anche essere utilizzato come base per creare nuovi giochi.

MASTERMIND: UN ERRORE... PROVVIDENZIALE

Sul n. 6 di VIDEOGIOCHI è stato pubblicato il programma ZX MASTERMIND di nostra invenzione.
Purtroppo il listato è andato in stampa privo di alcuni dettagli, e numerosi lettori ci hanno telefonato per sapere come risolvere la cosa.
Gli errori riguardano due linee da togliere e una da aggiungere:
da togliere: linea 1484 e linea 1456
da aggiungere: linea 3000
3000 DATA 2, 1 2, 2 3 2 3, 3 4, 3 4, 4, 4 4, 4 4 4 4 5, 5, 5, 7 8 8
inoltre si può modificare la linea 470:
470 NEXT h. RESTORE 3000 e se la fate eliminate la 480.
Provvidenzialmente questi errori ci hanno rivelato l'esistenza, di cui peraltro non dubitavamo di quei lettori – che non – scrivono: si tratta di una conferma del fatto che VIDEOGIOCHI interessa a lettori di tutte le età anche se la Festa per ovvi motivi, è monopolizzata dai più comunicativi teen agers. Il programma MASTERMIND che propone un gioco di riflessione e non di azione ha naturalmente attratto i più pensosi "ultra... ventenni".

VIC, VIC... HURRÀ!

CHOPLIFTER

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	CHOPLIFTER	SI	NOR.	L. 30.000

L'operazione CHOPLIFTER è una tipica operazione da commando super addestrato in zona di guerra. Puoi tranquillamente immaginarti di essere il capo di una missione delicatissima: riportare nella tua base i soldati presi in ostaggio dai nemici. Insomma Choplifter un gioco della Creative Software assomiglia – come idea all'operazione di salvataggio degli ostaggi americani chiusi qualche anno fa nell'ambasciata di Teheran.

Quella vicenda finì male ma tu hai la possibilità di essere vincitore, col tuo computer e col tuo elicottero.

Per iniziare si preme il pulsante rosso del joystick. Vedrete così il numero di elicottero in gioco. A questo punto si fa leva sul joystick e mira il gioco vare a proprio.

L'elicottero può assumere diverse posizioni indipendentemente dalla direzione di viaggio. Infatti può essere voltato verso sinistra verso destra oppure rivolto al centro verso il giocatore. Per effettuare questa manovra si deve tenere premuto il pulsante rosso.

La posizione dell'elicottero è molto importante per l'azione di fuoco. Se si è nella posizione centrale infatti, gli spari saranno rivolti verso il basso, negli altri due casi essi seguiranno la rotta.

COME SI GIOCA

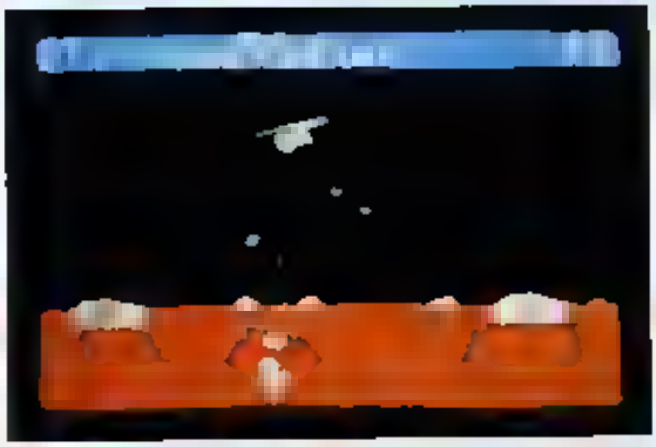
All'inizio vi trovate alla base di partenza. È qui che dovrete tornare per depositare gli ostaggi raccolti.

Andando verso sinistra (a destra non c'è niente) vi troverete sopra il confine che delimita la zona-pericolo (a sinistra) e la zona-base (a destra).

Sempre andando avanti vedrete sotto di voi sedici uomini, gli ostaggi appunto che dovrete raccogliere. Siate attenti però: nel paraggi si aggira un carro armato che quando meno ve l'aspettate salta fuori e – se siete atterrati – può distruggervi. Esso può colpire anche gli ostaggi se non siete abbastanza rapido da salvarli: per prevenire questa strage assumete la posizione centrale con l'elicottero e fate fuoco. Cercate cioè di distruggere voi prima il carro armato appena appare sullo schermo. Poi atterrate e raccogliete gli uomini (sedici, che è anche la portata massima dell'elicottero) e tornate alla base a depositarli.

La missione continua, tornate all'attacco.

Questa volta però, invece di trovare gli ostaggi per strada, dovrete andare a prenderli voi nelle tre prigioni.



Sono il carro armato, l'aeroplano e i satelliti killer.

Il carro armato è pericoloso soprattutto quando siete atterrati per recuperare gli ostaggi. Oltre a colpire voi può colpire loro.

L'aeroplano è più pericoloso ancora poiché può colpirvi sia quando siete a terra sia quando siete in cielo.

Per farli uscire in modo da poter raccoglierli dovrete atterrare su una delle tre prigioni.

Ovviamente più andate avanti, più il gioco diventa difficile: la frequenza dei nemici aumenta.

ATTENZIONE AI NEMICI

È naturalmente può sempre colpire gli uomini che voi cercate di salvare.

Con il satellite-killer la strategia di difesa non può essere che quella di attacco: solo colpendo lo vi libererete di lui, altrimenti vi seguirà fino a che non vi a fatto saltare in aria.

IL PUNTEGGIO

Il punteggio è raffigurato in alto in una striscia blu dove a destra in alto si trova il punteggio realizzato sotto c'è il punteggio più alto fin ora realizzato in mezzo c'è il numero degli ostaggi caricati sull'elicottero e a sinistra c'è il numero degli ostaggi morti.

Per ogni omino scaricato alla base riceverete un punto. E questa l'unica possibilità di fare punti, la distruzione dei nemici infatti non vi fa fare alcun punto.

IN CONCLUSIONE

Il gioco è molto bello e si basa soprattutto sulla grafica chiara e piacevole. Sullo sfondo le stelle creano un effetto tridimensionale affascinante.

Un solo difetto, quando avete liberato tutti gli ostaggi e comunque non ce ne sono più nel gioco questo finisce anche se avete a disposizione ancora tutti i tre elicotteri.

Ma non è un difetto grave anche perché prima di arrivare al punteggio massimo (64) ce ne vuole di tempo quanto basta per divertirsi cercando di migliorare di volta in volta.

DRIGER AID

un programma per VIC 20 Commodore
di Tommaso Garrieri

Questo programma non necessita di espansione e gira su un normale VIC 20.

Non è un gioco ma una Utility.

Serve, per farla breve, ad aiutare, con consigli e calcoli di vario genere, chi si accinge a partire per un viaggio in auto e per chi, comunque, abbia in programma di farlo entro breve tempo.

Anche se relativamente semplice, può risultare molto utile, specialmente sotto il profilo "carburante".

Dopo aver chiesto la distanza da percorrere in KM chiede quanto l'auto in questione percorra, a 90 orari, con un litro. Quindi esegue un semplice calcolo (aggiunge alla cifra fornita, 1/7 della stessa), calcolando così all'incirca, quanto realisticamente, l'auto possa percorrere con un litro di benzina.

Poi chiede informazioni sulla riserva di benzina che è nel serbatoio dell'auto, in modo da poter avvertire se sia o no necessaria una sosta per rifornimento lungo il viaggio (calcolo del consumo reale carburante per litro).

Quindi passa ad analizzare le possibili difficoltà del viaggio e la velocità media tenuta dall'auto a seconda della strada che si percorre (Autostrada, provinciale, cittadina, ecc.), e del traffico.

Infine, dopo aver eseguito tutti i calcoli, fornisce il tempo reale di percorrenza in auto, il consumo totale di carburante, e se necessario, avverte che il guidatore dovrà fermarsi in un'area di servizio per rifornire il serbatoio.

Dopo, a seconda della velocità tenuta (mediamente), del tempo impiegato, del traffico e delle eventuali soste, dà un sunto di quello che sarà il viaggio; se sarà stressante, riposante o addirittura impossibile, se sarà necessario rimandarlo ad altri tempi. Infine avverte di usare la massima prudenza.

Dal punto di vista grafico, il programma è abbastanza curato. Tutto il testo è in minuscolo e ciò può causare qualche difficoltà nella lettura della lista, basta comunque ripetere al set maiuscolo (tasti shift e commodore) per comprendere perfettamente tutti i caratteri impiegati.

Vorrei che questo programma partecipasse alla gara di COMPUTITTION pur essendo diverso dal solito, non trattandosi di un gioco ma di una utility.

Vi ringrazio fin d'ora, cordialmente,

Tommaso Garrieri
Via Ugo Foscolo 14
50124 Firenze

IMPOSTAZIONE DI DRIVER AID

Il programma è impostato nel seguente modo.

100-102	rem
105-110	pulisce lo schermo e va alla riga 10000
130	chiede quanti km si devono fare
130	chiede quanti km si devono fare
140	chiede quanti km fa la vostra auto con un litro a 90 km/h
145	toglie un settimo della cifra fornita
146-151	tronca le ultime 6 cifre decimali della cifra avuta
152-155	va al 10000
160-175	chiede quanti litri si hanno nel serbatoio e poi va alla riga 10000
180-240	chiede che tipo di strada si dovrà percorrere e in base alla risposta da un valore a VV poi va alla riga 10000
245-280	chiede di che tipo è il traffico e in base alla risposta decrementa VV poi va alla riga 10000
301-305	esegue il calcolo per dare la risposta
306-315	stampa il tempo necessario per eseguire il viaggio e poi va alla riga 10000
320-340	se necessario scrive quanto rifornimento sarà necessario fare durante il viaggio; poi va alla riga 10000
350-395	stampa il consumo di litri per il viaggio e va alla riga 10000. Poi in base al traffico e alla strada, va alle righe 400-500-600; 700-800

400-850 stampa di che tipo sarà il viaggio
1000 finisce
10000 10020 testata e ritorno

VARIABILI E STRINGHE USATE NEL PROGRAMMA

KM – numero di km da percorrere
CB/CBS – numero di km percorribili con un litro
QB – litri a disposizione nel serbatoio
VV – valore assegnato a seconda della strada e del traffico
TM/TMS – tempo necessario per il viaggio
G – rifornimento necessario
CT/CTS – consumo totale per il viaggio
RP – variabile in base alla quale scrive di che tipo sarà il viaggio

```
[illegible] ciò
[illegible] by t Surrieri
[illegible] printchr$ 14
[illegible]=2003 gos b10000
[illegible] print :[illegible]
[illegible] print :[illegible] ima di tutto devo   chiederti [illegible]
[illegible] getr$ it #-  then125
127 k=500 gos b10000
130 input [illegible] anti Km devi fare  kn
[illegible] print [illegible] arti km fa la tua   auto  con un [illegible]
142 input [illegible] 49 crari   rp
145 cb=cb- [illegible] 7
146 cb$-str$\cb
150 print [illegible]ercio  all incirca  printleft$ cb$ 5),"[illegible]
151 print [illegible] diversi fattori      della guida [illegible]"
152 getr$ itr$ [illegible] then15[illegible]
155 k=0 gos [illegible]10500
160 print [illegible]quanti litri di       benzina hai  nel" [illegible]
165 inputqb
175 k=0 gosub10000
180 print"[illegible]desso devo chiederti qualche informazione [illegible]
raffico
190 print [illegible]he strada farai?
195 print [illegible]1- Autostrada  print 2- Autostrada e prov."
200 print 3- Provinciale
205 print 4- Cittadina o              errata
210 inp[illegible]t [illegible] 3
212 ong [illegible] 15 220 225 230
215 vv=95 goto240
220 vv=70 goto240
225 vv=40 goto240
230 vv=35 goto240
240 k=0 gos b10000
245 print [illegible] il traffico con e ?
250 print [illegible] molto intenso  print"2  intenso' print"3- medi
255 pri t 4    orrevole" print"5- non c e '
260 inp[illegible]t [illegible] 1
265 orignto  0   2 274 276 278
270 vv-   1 goto290
272 vv      cct 280
274 vv   1 8 4 to280
276 vv-   1 1 9 to280
278 vv   [illegible] goto290
280 k=1000 gosub10000
300 pri t [illegible]desso tiriamo  r po  le somme
301 au=qb*cb
302 ct=km/cb
303 tm=km* v tm-tm/3600
```

```
304 rr=int((vv*tm)/10)
305 tm$=str$ tm)                                          '
306 Print "Il tempo necessario   Per il  viaggio sara   di circa",
307 Print "  left$(tm$ 4)  " ore
310 Print "Senza calcolare        eventuali soste        naturalmente...
311 getr$ ifr$="" then311
312 if9b-ct>0then340
315 k=2500 gosub10000
320 Print "Sara  necessario fare un rifornimento lungo la strada, di almeno'
325 g=9b ct g=int(g)
330 Print "  g  "litri
331 if-g-1then Print "o.  goto335
332 Print"i "
335 getr$ ifr$="" then 45
340 k=2500 gosub10000
350 Print "Il consumo totale per il   viaggio  ara  di
352 ct$= str$(ct)
355 Print "  left$(ct$ 5)  " litri
360 getr$ ifr$="" then360
370 k=2500 gosub10000
380 ifrp=1then400
385 ifrp=2then500
390 ifrp=3then600
393 ifrp=4then700
395 ifrp=5then800
400 Print "Il tuo sara' un        viaggio di tutto      riposo
410 getr$ ifr$="" then410
420 Print "Ti divertirai anche  e guiderai con        prudenza
430 getr$ ifr$="" then430
440 goto1000
500 Print "Il tuo viaggio non    sara   tranquillo ma   nemmeno di tutto
riposo   '
510 getr$ ifr$="" then510
520 Print "Attenzione dunque!!
530 getr$ ifr$="" then530
540 goto1000
600 Print "Questa  stare attenti Per evitare con       Piace  ll  parte
610 Print "il   viaggio. Non sara  Pero  un viaggio       molto riposante
620 getr$ ifr$="" then620
630 goto1000
700 Print "Sara  un viaggio molto Faticoso          e          ie che ti ti tenga
710 Print "lego e tu guidi con Prudenza
720 getr$ ifr$="" then720
730 Print "Soprattutto non  bere!
740 getr$ ifr$="" then740
750 goto1000
800 Print "Preparati bene perche Il tuo  ara                viaggio  noioso e
810 Print "stressante.
820 getr$ ifr$="" then820
830 Print "Sii molto Prudente!!
840 getr$ if $="" then840
850 goto1000
1000 end
10000 Poke36879 161
10005 Poke36879 204 Print "PRESSIONE DI VER-RID"
10010 forh=1F0to39step-1 Poke r897 h fortalto      t  e t
10020 return

ready.
```

COMMODORISSIMO

REPTON

Defender, ma forse parano più bello. È "Repton" un programma su floppy disk per il CBM 64 (ma anche per tutti i computer Apple e Atari) prodotto dalla Sirius Software e tempestivamente importato in Italia dalla Sirius Elettronica.

Un gioco simile fa subito venire voglia di dire che ormai i computer games hanno raggiunto e superato i videogiochi anche quando si tratta solo di sparare veloci, di saltare tra le astronavi aliene e i loro colpi, di sganciare bombe, di bruciare superbombe. Non perdiamoci però negli elogi prima di aver descritto il gioco nei dettagli.

L'OBIETTIVO

L'obiettivo è quello di difendere con la nostra astronave il pianeta Repton attaccato dai maledetti Quarriors invasori. Loro cercano di edificare in tutta fretta una base sul territorio e per far questo usano ogni mezzo: vi succhiano energia con i loro "Drayns" astronavi serbatoio che appaiono all'improvviso, fanno scendere alieni mezzi meccanici che trasportano basi missilistiche da usare contro di voi una volta installate a terra e vi attaccano l'armamentario con diversi e tutti letali tipi di astronavi.

Le "Nova Cruisers" tanto per fare un esempio oltre ad avere una velocità random, una volta colpite si dividono in quattro piccoli intercettori e non sono intercettori da ridere, vi ronzano attorno guidati da un sistema ad infrarossi autocercante: sono veramente piccoli da colpire e sparano come dannati!

Ma torniamo al nostro obiettivo: una volta terminata la riserva d'energia, il cui livello si legge su una barra viola orizzontale del pannello comandi, o una volta che i Quarriors riescono a terminare la loro base, viene automaticamente arrivata la Armageddon Bomb, la massima arma a nostra disposizione.

Lo schermo si scurisce, sparisce tutto e ci ritroviamo a correre nelle basi sotterranee dei Quarriors. Se riusciamo a superare la fase (vi ci vorranno settimane di tentativi) tocca centrare con il maggior numero di colpi possibile il reattore centrale, boom, i Quarriors sono sconfitti... fino al prossimo attacco.

LO SCHERMO

Lo schermo mostra una sezione orizzontale del pianeta da difendere, mentre sulla parte inferiore

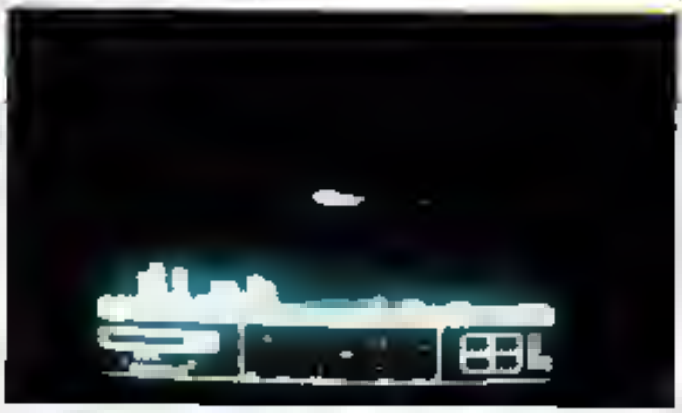
troviamo il quadro comandi.

In primo luogo c'è il radar che dà una visione d'insieme del campo di battaglia e sul quale le varie navi aliene sono indicate come punti di diverso colore. C'è poi l'indicazione del punteggio, la barra dell'energia, il contatore delle astronavi che si sono rimaste, il piantatore, le lucette che segnalano quante superbombe ci sono a disposizione.

Le nostre armi consistono in una flotta di cinque astronavi che possono venire usate per una volta e in cinque superbombe, che distruggono tutto quanto c'è sullo schermo in quel momento. Appena il gioco inizia un segnale acustico e la scritta lampeggiante "warning" indica che stanno materializzando i nemici. Una rampa di lancio porta la nostra astronave in assetto di volo start.

Il joystick comanda la spinta dei motori posteriori e di quelli verticali, mentre il pulsante di fuoco serve ovviamente per sparare. Come a Defender si può viaggiare nelle due direzioni e la velocità è determinata dal tempo che i motori vengono mantenuti attivi: rilasciando il joystick non ci si ferma di colpo, ma si continua a viaggiare per forza d'inerzia rallentando piano piano fino a fermarsi.

Una mossa che bisogna sapere da subito riguarda lo scudo energetico che ci protegge dalle collisioni e dai proiettili: questo viene automaticamente attivato non appena si rilascia il joystick e il pulsante di fuoco e serve per passare indenni attraverso uno spazio troppo affollato.



I NEMICI

Il cannone di bordo spara raffiche di otto missili e la difficoltà di centrare gli alieni dipende dalla loro categoria.

Nova Cruisers, 150 punti, facili da colpire ma pericolosissimi in quanto si dividono in quattro intercettori.

Quarriers, 80 punti, vanno colpiti subito perché sono quelli che trasportano i mattoni per la base e le rampe di missili: sono facili da colpire in quanto lenti e grossi, ma solitamente viaggiano bassi e quindi c'è il pericolo del volo radente durante il quale spesso non si fa in tempo ad evitare i missili che partono da terra.

Minelayers, 100 punti: grossi ma pericolosissimi da avvicinare per le mine vaganti che lasciano dietro di loro.

Spyes, 20 punti, inoffensivi ma difficili da colpire, costituiscono un grosso pericolo perché intralciano la rotta;

Drayns, 75 punti, sono i famosi succhiatori d'energia: quando entrano in azione un segnale acustico e la scritta "... lert" ci mettono sull'avviso e l'unico modo per interrompere il loro lavoro è di passare coi motori accesi attraverso il loro raggio verticale;

Oynes, 100 punti, palle difficili da centrare che emettono un letale raggio orizzontale; mai attraversarle mentre si è attivi se non si vuole perdere l'astronave;

Mizuki, 0 punti in aria e 10 punti sottoterra, inutili da colpire: basta evitarli.

LA BATTAGLIA

All'inizio della prima ondata, mentre i nemici sono ancora molto numerosi, conviene viaggiare veloci in una sola direzione con l'occhio più al radar che allo schermo e sparare una raffica dopo l'altra endaggiando un poco si ottiene così un ventaglio di colpi e si fa strage proprio grazie alla massa di fuoco.

Quando restano in campo tre o quattro alieni, la tattica cambia, bisogna inseguirli, sfruttare lo scudo fermarsi e fare rapide inversioni centrandoli uno dopo l'altro: in questa fase è ovvio che l'occhio va solo raramente al radar tanto per avere il controllo della situazione complessiva, mentre è necessaria una grande attenzione allo schermo sul quale si svolgono i duelli.

Spazzata via la prima ondata (per i giocatori di Defender non c'è problema, per gli altri basteranno un paio di partite) si ottiene un bonus e preceduta dal "warning" si forma la seconda.

I nemici sono sempre gli stessi, ma il terreno è seminato da una maggiore quantità di rampe di missili e bisogna far fuori questa seconda ondata abbastanza in fretta per evitare un secondo "warning" il riformarsi cioè di altre navi aliene. Con il bonus che si ottiene al termine della seconda ondata in genere si arriva attorno al 4500 punti a un soffio dal fondici 5000 dove si vince un'astronave e una superbomba.

A questo punto il giocatore già un po' esperto comincia a usare qualcuna delle superbombe: per farlo bisogna premere la barra spaziatrice e contemporaneamente tenere l'astronave attiva.

Ogni ondata abbattuta da un bonus di punti e ogni 5000 punti c'è un'astronave e una superbomba in più.

Oltre i 10.000 comincia a scarseggiare l'energia, risucchiata dai Drayns e più ripresa. Ci sono due scelte

o cercare di ricaricarsi passando attraverso un erogatore di energia posto a terra (manovra non troppo rischiosa soprattutto all'inizio), oppure lasciare che finisca l'energia e che si attivi automaticamente l'Armageddon Bomb.

Tutto si distrugge e ci troviamo nelle vicinanze del pianeta senza più l'uso dello scudo né della superbomba, costretti a squacciare tra i missili e le astronavi nemiche in una lotta quasi impossibile. Se si riesce a passare, ci si trova davanti il reattore centrale del nemico: il nostro compito è quello di farlo saltare con un siferno di colpi.

QUALCHE CONSIGLIO

Il buon giocatore di Repton deve trovare un perfetto equilibrio tra la navigazione in radar e quella a vista e un equilibrio altrettanto buono tra i momenti in cui viaggia con l'astronave attiva (motori verticali e orizzontali accesi, fuoco premuto) e quelli dove vola per inerzia protetto dallo scudo. È una dote che va sviluppata col tempo, ma è essenziale per ottenere buoni punteggi.

Bisogna poi scegliere se si preferisce condurre un gioco d'attacco o di difesa: nel primo caso bisogna contare sul volume di fuoco, nel secondo è necessario essere ottimi cecchini, ma in entrambi bisogna tenere presente il fattore tempo, trascurando il quale si rischia di non finire mai un ondata per il continuo rapparire di nuove astronavi nemiche.

Quando si vola a radar conviene andare veloci, mentre se si viaggia a vista bisogna sfruttare l'inerzia per passare indenni sopra un alieno e attivare subito dopo con una cannonata secca sul bersaglio.

Altri consigli non ve ne diamo, anche perché vi toglieremo tutto il divertimento di questo gioco perfettamente graduato nella struttura: il principiante si diverte da subito, ma l'esperto si troverà impegnato anche dopo centinaia di partite.

Ci siamo dilungati nella spiegazione delle regole perché in Repton non c'è libretto d'istruzioni: queste appaiono su richiesta prima dell'inizio del gioco ma in primo luogo sono in inglese e in secondo luogo le "videate" scorrono talmente rapide da non riuscire mai a leggere tutto.

ATARIANA

ZAXXON

Anticipando l'imminente distribuzione dei prodotti Datasoft in Italia abbiamo pensato di farvi cosa gradita presentando quattro dei numerosi programmi concepiti per i computer Atari da questa attivissima ditta americana.

Sebbene lo spazio per ogni programma sia logicamente limitato pensiamo sia meglio recensire più giochi per presentare efficacemente la qualità dei prodotti Datasoft.

Come i più accaniti giocatori ben sapranno, Zaxxon è uno dei programmi più innovativi degli ultimi tempi: infatti, sebbene l'obiettivo del gioco sia quello classico per i giochi spaziali, distruggere il nemico ed avanzare nel loro territorio, la simulazione della terza dimensione rende l'avventura realistica, avvincente ed impegnativa.

SCENARIO

Il gioco si svolge all'interno di un lungo corridoio cosparso di navi e cannoni nemici, antenne radar, muri barriere elettroniche ed utilissimi depositi di carburante. L'intero percorso è suddiviso in quattro parti, la prima ricca di bersagli nemici al suolo consente di totalizzare molti punti e di fare scorta di carburante per la seconda parte, la quale sia per la massiccia presenza di aerei nemici e sia per la mancanza di carburante, rende ardua la sopravvivenza.

Superata quest'ultima, ché si svolgeva a cielo aperto, si rientra nel corridoio simile al primo ma reso alquanto difficile da barriere elettroniche che obbligano la nostra navicella, stranamente identica allo Space Shuttle, a volare in angusti passaggi.

Portata a termine la terza parte, la più difficile, si deve affrontare un grande robot lancia raggi: sarà sufficiente evitare i proiettili e colpirlo al centro per minare del settore 1 ma con i passaggi sempre più stretti.

Superate le quattro parti per cinque volte i passaggi si rallargheranno ma l'astronave inizierà a viaggiare molto più velocemente.

COMANDI E VARIAZIONI

La nave, che avanza automaticamente, è controllata dallo stick in tutte le direzioni, comprese quelle diagonali, permettendo piuchiate in curva realisticamente rappresentate dalla navicella.

Il bottone rosso serve per sparare.

È impossibile schiantarsi contro i lati, il suolo e il soffitto del corridoio, mentre è possibilissimo farlo contro i muretti se non si calcola bene la quota, in aiuto del giocatore è rappresentato a fianco uno schermino che segnala l'altitudine della nave.

La tastiera si usa solo per fare partire il gioco e per selezionare la variazione per 1 o 2 giocatori, non esistono altre varianti.

PUNTEGGIO

Anche se lo scopo principale del gioco è avanzare nel territorio nemico, il punteggio è dato dal numero di oggetti nemici colpiti che valgono rispettivamente

Radar 1000 punti
Cannone 500 punti
Deposito 300 punti
Aereo 200 punti
Navicella 150 punti
Robot finale 1000 punti

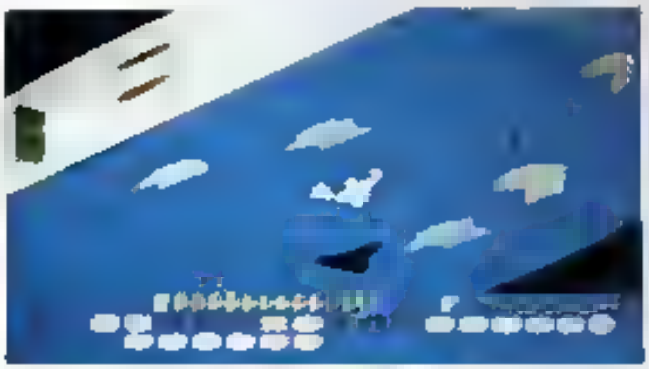
Il gioco inizia con tre astronavi e durante la partita non è possibile vincerne altre.

STRATEGIA

Non essendo un gioco a schemi non esiste una strategia determinata, è consigliabile studiare un percorso ottimale che passi soprattutto vicino ai depositi di carburante. Nella prima sezione è meglio volare sempre al suolo per totalizzare più punti.

Nella seconda parte può essere utile sparare a raffica muovendosi poiché il consumo dei proiettili non influisce sul consumo di carburante.

È basilare nella terza sezione, quella dei passaggi stretti, disporre la nave guardando lo schema dell'altitudine a fianco, seguendolo è possibile passare



senza paura e guadagnare tempo per rifornirsi di carburante.

CONCLUSIONI

Zaxxon, come è già stato detto, è un gioco eccezionale e la trasposizione sul computer Atari della Datasoft non ha intaccato la sua bellezza.

Lo scenario in genere, pur essendo buono, non è uguale a quello delle macchine da bar ma bisogna calcolare che i "maghi" della Datasoft sono riusciti a limitarlo in soli 16 K.

CANYON CLIMBER

Ricordando vagamente Donkey Kong, lo scopo del gioco è di scalare un canyon, diviso in tre schermi, evitando vari nemici.

Nel primo scenario si deve minare da ambo i lati un ponte, disposto su quattro piani collegati da scale, ed andare all'ultimo piano ad innescare la miccia.

Mentre correte sui piani dovete saltare una serie di caproni che vi vogliono incornare; ad ogni incornata, dopo una rovinosa caduta, si perde una vita.

Sfuggiti alle capre ora si devono affrontare dei terribili cacchini pellirossa che scagliano frecce mortali in vostro aiuto avete, oltre ad un potente salto, uno scudo che, quando viene preso, difende il nostro eroe per un tempo variabile (5/10 sec.) ma in quel periodo è impossibile prendere le scale per i piani superiori.

Portato a termine quest'ultimo si accede al terzo e conclusivo schermo, diviso in tre piani in salita collegati da due scale.

Nella parte superiore dei malvagi uccelli scagliano miciidiali maesi sul nostro uomo indaffarato a saltare i vari buchi nel suolo.

Quando l'ultima scala è stata presa entra una capra di corsa che incornandovi rimanda al primo schermo ora più veloce e difficile.

Il joystick comanda l'uomo in tutte le direzioni, il bottone rosso serve per saltare mentre la tastiera è usata solo per minare il gioco; non esistono infatti variazioni.

Il punteggio finale è dato dal numero di capre, frecce, buche saltate (200 punti), ponti minati (200 punti) e frecce parate con lo scudo (500 punti) più naturalmente 3000 punti di bonus per ogni schermo completato.

Il gioco è graficamente ben curato e divertente, anch'esso, con grande abilità del programmatore, gira in 16K.

PACIFIC COAST HWY

"Strada sulla costa pacifica" è lo strano nome di questo terzo gioco, riedizione di Frogger, anche se ad onor del vero essendo stato prodotto due anni fa, più che una copia, si può considerare un programma analogo al celebre gioco della Konamy, fedelmente riprodotto per il computer Atari da un'altra casa di software.

La meccanica è identica, attraversare una strada e poi un fiume per arrivare all'agognata tana.

Le differenze con Frogger, anche se non notevoli, rendono il gioco abbastanza diverso dall'originale.

Innanzi a tutto gli schermi sono due, uno per la strada uno per il fiume, e si alternano per ogni coniglio (in questo gioco non ci sono rane ma conigli e tartarughe) portato nella tana.

Il programma è giocabile da due persone contemporaneamente mentre non esistono livelli di difficoltà.

CLOWNS AND BALLONS

Il quarto ed ultimo gioco è una divertente riedizione di Circus Atari.

Un clown, saltando su un materassino trasportato da due uomini, deve far esplodere tre file di palloni che scorrono in direzioni opposte.

I barrellieri comandati dal giocatore devono impedire che il clown sbagli bersaglio, infatti dopo tre errori il gioco finisce.

Arricchisce il tutto una simpatica musica, sempre ben curata nei programmi Datasoft e una gentile scimmietta che saluta il clown dopo ogni schermo finito.

Un ottimo gioco, anche per due persone ed è particolarmente adatto a madri e padri che amano i giochi semplici.

ANCORA SULLE GRAFICHE

Nei numeri precedenti come sicuramente ricorderete (!?) abbiamo parlato delle grafiche 1 e 8 per scrivere e creare testi e delle 3/7 per i disegni e i grafici.

In questa terza lezione analizzeremo la grafica 8 e i tre modi grafici gestiti da un apposito chip il GTIA.

La grafica 8 è quella più ad alta risoluzione del basic Atari (319 × 159) anche se la limitatezza dei colori, solo due la mettono in secondo piano rispetto alle grafiche gestite dal GTIA.

Sostanzialmente la grafica 8 si programma come le grafiche analizzate in precedenza, bisogna definire la grafica (riga 10) poi i setcolor (riga 20) dove al registro 1 corrisponde la luminosità del disegno al 2 il colore del fondo e al 4 il contorno.

Stabilito il colore sempre l'uno (riga 30) si traccia il disegno (riga 40).

Per eliminare le quattro righe di testo basta aggiungere al numero della grafica 16 (GR. 8 + 16) ed una riga del tipo 50 GOTO 50 sostituibile da un For Next.

Il discorso per le tre grafiche GTIA è un po' più complicato ma in compenso offrono possibilità assai maggiori.

La grafica 9 (79 × 151) permette di avere 16 intensità di uno stesso colore visualizzate contemporaneamente.

Innanzi a tutto bisogna definire la grafica (riga 10) e il colore dello sfondo e dei disegni con SET 4, colore, 0 (riga 20), decidere il colore con cui si vuole disegnare, color 1 luminosità chiara, 15 scura, e tracciare il disegno (riga 40); abbligatoria nelle grafiche GTIA la riga 50 GOTO 50.

La grafica 10 consente di avere 9 colori a qualsiasi luminosità visualizzati contemporaneamente.

Dopo aver definito la grafica, listato 3 riga 10 bisogna definire il colore delle otto penne tramite degli ordini POKE dove dopo il numero della locazione (705 color 1 fino a 712 color 8) va indicato il numero del colore voluto.

Definito il colore del fondo con POKE 704 colore si decide la penna con cui si desidera disegnare (riga 40) e si traccia il disegno (riga 50).

La grafica 11 infine permette di visualizzare 16 colori contemporaneamente già definiti in un unica luminosità regolabile tramite l'ordine SETCOLOR 4,0 luminosità (0 bassa 15 alta).

Definita la grafica (riga 10) si sceglie il colore (riga 20) e si traccia il disegno (riga 30).

Ricordate che i listati che abbiamo introdotto sono solo a scopo educativo aspettiamo qualche vostro programma che utilizzando queste tecniche possa interessare anche gli altri lettori.

LISTATO 1

```
10 GRAPHIC 8
20 SECTCOLOR 2,11 3: SETCOLOR 4,2,2: SETCOLOR
1,0,16
30 COLOR 1
40 PLOT 0 0: DRAWTO 100 100
```

LISTATO 2

```
10 GRAPHIC 9
20 SETCOLOR 4,11,2
30 COLOR 10
40 PLOT 10 0: DRAWTO 10 70
50 GOTO 50
```

LISTATO 3

```
10 GRAPHIC 10
20 POKE 705,12: POKE 706,50: POKE 707,80 POKE
   708 111 POKE 709 143: POKE 710 157 POKE 711 169:
   POKE 712,210
30 COLOR 1
40 PLOT 10,0: DRAWTO 10 70
50 GOTO 50
```

LISTATO 4

```
10 GRAPHIC 11
20 SETCOLOR 4 0,3
30 COLOR 1
40 PLOT 10 0: DRAWTO 10 70
50 GOTO 50
```

TI

	CASSETTA				

Se c'è ancora qualcuno disposto ad entusiasmarsi per un gioco basato sull'eterna competizione fra gatti e topi si faccia avanti e carichi senza indugio nel suo TI 99 questa cassetta che è arrivata or ora dalla Gran Bretagna.

Creatore di "SUPERMOUSE" e di "LETS GO TO THE RACES" impernato sulle gare ad ostacoli per cavalli è un tale Karl Brenner austriaco e 34enne di cui possiamo ammirare l'onesta faccia da boy scout crescutello sul depliant illustrativo che accompagna la cassetta.

Produttrice del gioco è la britannica Virgin Games, i cui prodotti saranno presto disponibili sul mercato italiano.

In Supermouse (Supertopo) e se preferite Tom & Gerry, come recita il sottotitolo, un minuscolo roditore si muove (piuttosto goffamente) in un labirinto o meglio in un reticolo di strade che delimita 30 blocchetti rettangolari. In alcuni di questi blocchetti si trova un ghiotto pezzo di formaggio che il topino deve mangiare. Alcuni pezzetti di formaggio si trovano, oltre che nei rettangoli, anche sul percorso del topino. Apparentemente questi bocconi sono più facili a mangiarsi degli altri ma in realtà rappresentano una difficoltà in più, poiché Gerry quando mangia si ferma per qualche istante mentre Tom, suo implacabile quanto ovvio inseguitore, non si arresta mai.

Gli unici ostacoli che possono almeno rallentare il vostro nemico sono delle strettoie agevoli da superare per il topo ma insormontabili per l'antagonista. Queste trappole rappresentano l'unica possibilità che vi si offre per superare i momenti difficili perché costringono il nemico a compiere dei giri viziosi per continuare a braccarvi. In questo modo potrete sottrarvi al pericolo incombente e guadagnare il vantaggio necessario per arraffare gli ultimi bocconi. A questo punto, se siete riusciti a mangiare tutti i pezzi di formaggio le parti si invertono ed il topo da caccia diviene cacciatore: Supermouse appunto.

Non resta altro da fare ora che catturare il gattaccio che sarà rinchiuso dietro solide sbarre mentre l'eroe traccerà alla maniera di Zorro una grande S sullo schermo. Fine del gioco.

Eh sì, mannaggia! In questo "elementare" video game non si passa al quadro successivo: il gioco termina e il TI cortesemente Vi chiede se volete riprovare oppure no. In questo ultimo caso scrive "Spero che Vi siate divertito, arrivederci alla prossima volta". Insomma, proprio niente di eccezionale, anche se a voler essere obiettivi fra le 8 opzioni che il gioco offre le ultime sono piuttosto impegnative e almeno all'inizio appassionano abbastanza il giocatore.

Non ci sentiremmo comunque di consigliarvi l'acquisto di questa cassetta, posto che arrivi in Italia, se oltre ad offrire un secondo gioco non presentasse un'altra interessante prerogativa...

Prima pure andiamo a presentare LET'S GO TO THE RACES (Andiamo alle corse). Per l'esattezza vi diremo che "race" in inglese non è inteso genericamente come corsa o gara ma precisamente "concorso ippico".

Il gioco in questione (sempre dal sig. Brenner che dice il pettegolo opuscolo illustrativo) gioca col computer dai tempi dell'università ed ha iniziato con un

IBM 1130 da 16 K), non tratta degli sport ippici più pieni come il trotto ed il galoppo, bensì delle molto britanniche corse ad ostacoli, dove compassati signori e giovinetti assurti gareggiano su una pista disseminata da barriere di vario tipo, siepi e vasche piene d'acqua.

Nella realtà come nel nostro gioco, gli ostacoli varie salti al momento giusto: se vengono abbattuti il giocatore viene pesantemente penalizzato. Inoltre si devono affrontare le curve alla velocità più adatta: in caso contrario la povera bestia si ribalta e il TI inita alla perfezione un mix di dolore e di umiliazione.

Il purosangue si manovra unicamente con la tastiera e il "Gentleman" dispone di Jump, Slow, Back, Up e Run, rispettivamente: Salta, Rallenta, Retromarcia (nel caso l'equino rifiuti l'ostacolo), Rialzati e Corri.

I giocatori (che si alternano fino ad un massimo di 6) possono competere su 5 differenti percorsi.

Lo schermo è diviso in sei parti orizzontali che rappresentano altrettanti segmenti di pista. Ognuno è disseminato di ostacoli e al termine del tratto in cui si sta correndo si curva scendendo a quello successivo.

I cavalli corrono singolarmente ed al termine di ogni singola prestazione compaiono sul video i dati relativi al contendente che ha gareggiato: numero del cavallo, tempo, penalità e punteggio totale.

Un gioco gradevole per il quale non riteniamo però di dover spendere particolari elogi: la durata è breve, le emozioni moderate, la colonna sonora insistente (a parte i rutti, molto divertenti) l'impianto grafico troppo essenziale.

Sicuramente questo gioco ed anche il suo compagno di cassetta Supermouse sarebbero molto più ricchi di contenuto e quindi più piacevoli e divertenti se mr. Brunner (il quale peraltro vanta una laurea in Fisica e in Matematica) avesse programmato i suoi giochi in Linguaggio Macchina invece che in Basic. Quest'ultimo, come sappiamo, è stato inventato per venire incontro alle modeste capacità di molti umani di dialogare con il computer, caricando però quest'ultimo di una ulteriore dose di lavoro.

Succede così che LET'S GO TO THE RACES usi ben 11.720 preziosi bytes sui 14.536 di cui dispone il TI quando è libero da impegni. In questa pecca sta però l'interessante prerogativa di cui dicevamo e che giustifica ampiamente l'acquisto dei due giochi in questione.

Quando "caricate" il programma, invece di digitare alla fine il fatidico RUN provate a battere LIST e... meraviglia! Vedrete comparire per intero tutto il listato del gioco. Diciamo meraviglia perché solitamente i programmi sono protetti da un codice che li cela ai occhi indiscreti.

I cortesi signori della Virgin Games invece non l'hanno fatto, lasciandoci con la possibilità di curiosare nel listato, di imparare dal vivo come si programma un gioco e anche di modificarlo a nostro piacimento, ben sapendo che il programma originale non andrà perso perché è impresso sul nastro.

Un consiglio: prima di intervenire nel programma, (le cui 440 linee sono tutte di seguito), date il comando RES e intervallatele di almeno dieci cifre: RES 10 10 ad es.

Il listato così ottenuto andrà da 10 a 4400 lasciandovi lo spazio necessario ad eventuali manipolazioni.

Volete sapere come abbiamo contato i bytes che occupa LTE'S GO TO THE RACES? Eccovi la magica formuletta che l'indigesto manuale del TI non riporta.

1 SIZE = SIZE + 8
2 GOSUB 1

Ora date il comando RUN: dopo qualche secondo comparirà sullo schermo la scritta "Memory Full in 1" e questo punto battete PRINT SIZE e avrete il numero dei bytes ancora disponibili.

Bene: contate assessamente i bit che ci dividono dal prossimo numero e... buon lavoro!

L'ELETTRONICA PUÒ CAMBIARE LA NOSTRA VITA E IL NOSTRO LAVORO

ANCHE l'Elettronica

● più tempestiva ● più ricca di notizie
● più approfondita nell'informazione tecnica

DA GENNAIO 1982 A COLORI CON UN NUOVO FORMATO: UN GIORNALE PIÙ FACILE DA CONSULTARE

una pubblicazione del GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LIST
DODICESIMA LEZIONE

Nelle pagine dedicate allo Spectrum trovate un corposo programma, frutto di una "24 ore" casalinga del sottoscritto. La cosa curiosa è che quel videogame si basa su un'idea originaria molto semplice.

Volevo risolvere il problema dello spostamento di un oggetto, pensiamo un carattere sul video: uno spostamento casuale, intendo dire, nelle otto direzioni.

Posto che l'oggetto in questione si chiami LE E CHE LE SUE COORDINATE-VIDEO SIANO XX (orizzontale) e yY (verticale), il video stesso presenta due coordinate-limite al di là delle quali non si può andare, che chiamo qui MX e MY, e che per ogni home computer sono diverse.

Se pensiamo ora che la coordinata X = 0 sia a sinistra e che la coordinata YY = 0 sia in alto, tutti gli spostamenti di LE nell'interno del punto X, Y si ottengono aggiungendo alle coordinate stesse i seguenti valori.

NORD	AX = 0	AY = + 1
NORDEST	AX = 1	AY = + 1
EST	AX = 1	AY = 0
SUDEST	AX = 1	AY = 1
SUD	AX = 0	AY = 1
SUDOVEST	AX = 1	AY = 1
OVEST	AX = 1	AY = 0
NORDOVEST	AX = 1	AY = 1

Per quei computer in cui il valore 0 della coordinata Y si trova in basso, tutti i punti contenenti SUD hanno AY = 1 e tutti quelli contenenti NORD hanno AY = + 1.

Non è il caso di soffermarsi su queste quisquilie. La Routine per ottenere un movimento casuale deve quindi assegnare ad AX e ad AY due valori compresi fra − 1 e 1, interi, ossia, − 1, 0, 1.

Un siffatto numero RANDOM si ottiene in questo modo:

LET N = INT (RND × 3) − 1

Infatti RND × 3 un qualunque numero compreso fra 0 × 3 (= 0) e 0,99999 × 3 (2,99999...) dunque il suo intero (INT ()) è 0, oppure 1, oppure 2.

Se a questo intero togliamo 1, come dalla formula, otteniamo che esso potrà essere − 1, 0, + 1, esattamente come volevamo ottenere!

Ora potremmo passare a sommare i nostri AX e AY ai valori di X e Y, ossia alle coordinate originarie del carattere da spostare.

Non facciamolo così precipitosamente, se lo potessimo, non ci sarebbe stato neppure alcun bisogno di etichettare le due variabili AX e AY, e sarebbe stato sufficiente scrivere:

LET X = X + INT (RND × 3) − 1
LET Y = Y + INT (RND × 3) − 1

Naturalmente se X o Y si trovano in uno dei due valori estremi, ossia sul bordo del video, e il numero aggiunto li porta oltre, qualsiasi computer si rifiuta di proseguire e vi comunica qualche bel messaggio di tipo "OUT OF SCREEN", "NUMBER OUT OF RANGE". I più maleducati lampeggiano "ASINO CHI LEGGE", ma stanno ormai cadendo in disuso a causa delle proteste dell'inferocita clientela.

Basta scherzare. Dobbiamo invece sottoporre a un test i nostri AX e AY in relazione alle posizioni di X e Y: e il test è del tipo: se la coordinata è al suo valore inferiore e il suo incremento è negativo (ossia se il prossimo valore della coordinata scende sotto lo zero), allora sia il suo incremento uguale a zero. E così facendo lo lasciamo lì bel fermo.

Con un altro criterio potremmo invece tornare a estrarre un incremento casuale rispettosamente a test.

Lo stesso ragionamento va fatto rispetto ai valori massimi (MX e MY) nel caso in cui AX e AY risultino uguali a 1.

Una volta ottenuti per AX e AY dei valori che non ci portino fuori dallo schermo, dobbiamo ancora attendere un momento prima di sommarli a X e a Y creando i nuovi valori delle coordinate del nostro oggetto vagante.

Infatti prima di cambiare i valori di X e Y occorre che nella stessa posizione, quindi agli stessi valori di X e Y sia stampato un carattere che ripristino il fondo. Altrimenti anziché un oggetto vagante cederemo un oggetto che si snoda allungandosi sul video

Da quanto si è detto si ricava la vaguente routine

```
10 LET AX = INT (RND × 3) − 1
20 IF AX 0 AND X − 0 THEN GOTO 10
30 LET AY = INT (RND × 3) + 1
40
```

PRIMO METODO

```
10 LET AX = INT (RND × 3) − 1
30 IF AX −    1 AND X = 0 THEN GOTO 10
30 IF AX = 1 AND X − MX THEN GOTO 10
40 LET AY − INT (RND × 3)− 1
60 IF AY = − 1 AND Y = 0 THEN GOTO 40
60 IF AY = 1 AND Y = MY THEN GOTO 40
70 PRINT (cursore alle coordinate x,y) ????????
80 LET X = X + AX
80 LET Y − Y + AY
100 PRINT (cursore alle coordinate x,y) L$
110 RETURN
```

Il "return" in fondo ce l'ho messo perché questi pezzetini di programma, validi per molti programmi, spesso sono utilizzati più e più volte all'interno dello stesso programma, ed è bene quindi sistemarli come subroutines.

Se volete divertirvi e vedere come funziona in sé e per sé fate così.

5 (istruzione per pulire lo schermo)
5 LET L$ = "X"
110 GOTO 10

Con questo programma vedrete il nostro X svolazzante infilarsi un po' sui bordi: va infatti il RND dà per più volte di fila un risultato proibito: il carattere resterà lì fermo in attesa di un RND permesso.

Se invece applicate l'altro sistema di cui parlavo prima, il nostro "X" volante si comporterà proprio come le mosche quando si accanniscono a sbattere contro un vetro chiuso.

SECONDO METODO

Come il programma precedente. Si specificano solo le linee modificate.

```
20 IF AX =    1 AND X = 0 THEN LET AX − 1
30 IF AX = 1 AND X = MX THEN LET AX    − 1
50 IF AY      1 AND Y = 0 THEN LET AY = 1
60 IF AY = 1 AND Y = MY THEN LET AY = − 1
```

oppure tutti i valori terminali (1 − 1 1, − 1) di queste linee possono anche essere modificati in
INT (RND × 2) i valori 1
INT (RND × 2) × (− 1) i valori − 1
il che aumenta la mobilità ma rallenta un po' la velocità del movimento. Vi devo spiegare perché? Ma va là, che ci arrivate da soli

Credevate che me ne stessi andando, e invece vi voglio sottoporre un altro problemino, che ho dovuto risolvere sempre nella stesura di "alphashoot l'ammazzalettere", il programma di cui vi parlavo. La questione è la seguente: avete un insieme di oggetti, e volete estrarli tutti e caso: uno dopo l'altro senza che però alcuno di essi sia mai estratto più di una volta

Prima di dire semplice pensateci bene. Lo è, ma solo dopo averci ragionato.

Ora poniamo che il mio insieme di oggetti sia, guarda caso, l'intero alfabeto, e cioè un insieme di 21 lettere

Se attuo una procedura del tipo

```
FOR J = 1 TO 21
LET A$(J( = CHR$(64 + J)
NEXT J
```

mi metto subito nei pasticci per tre ragioni.

1) nei codici ASCII che legali a CHR$ danno luogo ai caratteri, ci sono anche J, K, W e non arrivo alla Z con solo 21 numeri. Ma questo potrebbe essere solo un piccolissimo problema, e non esserlo del tutto.

2) Occupa un sacco di memoria. E questo è sempre un problema.
3) Una volta estratto un numero a caso nell'intervallo di 21 (con esso "trovate" un carattere) ma alla seconda estrazione come fate ad evitare con certezza che venga ancora estratto a caso lo stesso numero, ottenendo quindi la stessa lettera? Solo creando un'altra serie, per esempio B(21) e che si riempie mano a mano con i caratteri estratti. Altra memoria, e, a questo punto, molto molto tempo: pensate a quando vi manca un solo carattere e quindi il numero casuale deve proprio essere solo quello: a ogni estrazione il numero viene confrontato con i 20 già estratti: e con 20 probabilità su 21 scartato!

Spero di avervi convinto. Anche perché c'è un modo che risolve tutti i nostri problemi: esatta scelta degli elementi, poco spazio in memoria, alta velocità di esecuzione!

Mi permetto di illustrarvelo.

A) Create una stringa in un qualsiasi ordine tutti i caratteri che desiderate, come per esempio:
LET A$ = "ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ"

B) Ora createne un'altra che inizialmente è identica.
LET B$ = A$A26

C) Misuratene la lunghezza.
LET B = LEN (B$)

D) Estraete un numero casuale compreso fra 1 e la lunghezza della stringa, ossia B
LET N = 1 + INT (RND × B)

E) Utilizzando le istruzioni di trattamento delle stringhe proprie del vostro computer, andate ad estrarre all'interno della stringa B$ un carattere che si trovi nella posizione N
LET C$ = MID$(B$, 1, N)
(Sinclair: LET C$ = B$(N TO N))

F) Con le stesse istruzioni andate a giustare le due semistringhe, sempre di B$ che stanno a sinistra e a destra del carattere estratto:
LET B$ = LEFT$(B$, N − 1) + RIGHT$(B$, N + 1)
(Sinclair: LET B$ = B$(1 TO N − 1) + B$(N + 1 TO B))

Tornate pure all'istruzione qui indicata con la lettera C: la stringa B$ non è più uguale all'originaria A$, ma, quando caso, ha perso quel carattere che è stato estratto.

Non ci credete del tutto? Can mia: basta provare: allora rifacciamo tutto il percorso con un esempio reale e pratico.

A) A$ è "ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ"
B) B$ (= A$) è "ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ"
C) B (= LEN (B$) è 21
D) N può essere 15
E) C$ = 15mo carattere di B$ e cioè "O"
F) B$ = caratteri di B$ dall'1 al 15 − 1 e cioè "ABCDEFGHILMNOP" + caratteri di B$ dal 15 + 1 al B e cioè dal 16mo al 21mo, "RSTUVZ"
Quindi B$ = "ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ"

Ora torniamo all'istruzione qui descritta come C)

C) B (= LEN (B$) è 20
D) N può ancora essere 16
E) C$ = 15mo carattere di B$ stavolta è "R" e così via.

Adesso mi credete? Lo spero: e vi aspetto il mese prossimo con un sempre più uchettante

Brykit

VIDEO & GAMES CLUB 1984 VIDEO & GAMES

Abbonamento a VIDEOGIOCHI per 10 numeri
Sconto e offerte speciali su ATARI INTELLIVISION
COLECO CREATIVISION VETREX VIC 20
VIDEOCASSETTE DOMOVIDEO
Sconti e offerte su comics fantascienza giochi
Nessun obbligo di acquisto minimo
Iscrizione per l'anno solare 1984 lire 30.000
per informazioni e iscrizioni rivolgersi alla segreteria
presso: **COMICS LIBRARY Via Assisi 29**
00181 ROMA tel. 06/7858339

CENTRO DIMOSTRAZIONI
Atari Intellivision Coleco
Creativision Vetrex
CLUB VIDEOGIOCHI scambi
permute occasioni
CASH & CARRY videogiochi e
videocassette
Tutte le marche di videogiochi e
videocassette in anteprima.

IL MERCATO

BASI

ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	L. 299.000
BASE CREATIVISION	L. 415.000
BASE COLECOVISION	L. 485.000
ATARI/COLECO CONVERTER	L. 180.000
COLECO modulo Turbo con cartuccia	L. 30.000
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	L. 299.000
LUCKY espansione memoria	L. 199.000
LUCKY espansione di memoria	L. 140.000
BASE MATTEL INTELLIVISION	L. 299.000
Modulo Intellivoice con cartuccia	L. 199.000
PHILIPS VIDEOPAC D 7000	L. 180.000
PHILIPS VIDEOPAC D 7200	L. 300.000
PHILIPS VIDEOPAC D 7400	L. 300.000
SUPERCHARGER con cartuccia	L. 170.000
CONSOLLE VECTREX	L. 499.000
VECTREX hand controller	L. 80.000

ACTIVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	5	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	1	65.000	
BRIDGE	STRATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-2	1	57.000	
DRAGSTER	GUERRA	1	1	57.000	
ENDURO	GUERRA		1	92.000	VB11
FISHING DERBY	SPORT	2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1	3	77.000	VG2
GRAND PRIX	GUERRA		4	92.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	1	77.000	
KABOOM	AZIONE	1	1	92.000	VB1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	57.000	VB1T
LASER BLAST	SPAZIALE	1	4	77.000	VV9
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	92.000	VG6
OINK	AVVENTURA		1	89.000	VB1
PITFALL	AZIONE	1-2	1	92.000	VG1D
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	39.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	77.000	VG1
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	1	65.000	VG1
SKIING	SPORT	1		49.000	VG7
SKY JINKS	AZIONE	1		89.000	VG6
SPACE FIGHTER	AZIONE	1-2		77.000	VG6
STAMPEDE	AZIONE		1	92.000	VG3
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	SPAZIALE		1	77.000	
TENNIS	SPORT	1	1		

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE		1	92.000	
HAPPY TRAILS	AZIONE		1	92.000	VB10
PITFALL	AVVENTURA		1	92.000	VB1
STAMPEDE	AZIONE	1	1	77.000	VG6

APOLLO

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BIONIC BREAKTHROUGH	AZIONE	1		67.000	
DUANBAN	SPAZIALE	1-2		67.000	
INFILTRATE	AVVENTURA	1-2	10	67.000	VG3
SHARK ATTACK	AZIONE	1-2	16	67.000	VG3
SPACE CAVERN	SPAZIALE	1-2	48	67.000	VB1
WABBIT	AZIONE	1	1	47.000	

ATARI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	39.000	VB11
ASTERIX	AZIONE		1	79.000	
ASTEROID	SPAZIALE	2	77	49.000	
BASKETBALL	SPORT	2	1	25.000	
BATTLE ZONE	GUERRA			39.000	
BERZERK	AZIONE		7	59.000	
BOWLING	SPORT	1	6	75.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1	1	89.000	VB1D
COMBAT	GUERRA	1	27	25.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	30	49.000	VG3
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL	AZIONE			79.000	
GALAXIAN	SPAZIALE			79.000	
GOLF	SPORT	1-2	1	39.000	
JUNGLE HUNT	AVVENTURA			79.000	VB12
KANGAROO	AZIONE			79.000	
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	39.000	VB3
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG6
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	1	39.000	
OUTLAW	AZIONE	1-2	5	25.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	1	79.000	VG3
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	VV9
POLE POSITION	GUIDA			89.000	VB11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE			89.000	
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1	1	89.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1		89.000	VV9
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	1	25.000	
VOLLEYBALL	SPORT	1-2	2	59.000	
YARS' REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	VG8
3D TIC TAC TOE	STRATEGIA	1-2	1	25.000	

COLECOVISION

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		77.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2		77.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	
GORF	SPAZIALE			77.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1		77.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO			77.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2		92.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		92.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		77.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1		89.000	VB11

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1		77.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1		92.000	VG5
GORF	SPAZIALE	2		65.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		65.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		65.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		92.000	VG5
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		65.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		77.000	

CREATIVISION

per Creativision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCHI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
AIRSEA ATTACK	GUERRA	1		75.000	

ASTRO PINBALL	AZIONE	1-4	/		75.000	V.00
AUTO CHASE	AZIONE	1	/		75.000	
CHOPPER RESCUE	AVVENTURA	1	/		75.000	
CRAZY CHICKY	LABIRINTO	1-4			75.000	V07
DEEP SEA ADVENTURE	AVVENTURA	1			75.000	
LOCOMOTIVE	AZIONE	1			85.000	
MOUSE BUSTLE	LABIRINTO	1			75.000	V01
MUSIC MAKER	EDUCATIVO				85.000	
PLANET DEFENDER	SPAZIALE	-2			75.000	
POLICE UNIT	AZIONE	1			75.000	V02
SOCCER	SPORT	1			75.000	
SONIC INVADER	SPAZIALE	1-4			75.000	
STONE AGE	AVVENTURA	-2			85.000	
TANK ATTACK	GUERRA	1			79.000	
TENNIS	SPORT	1			75.000	

GAMEX

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
X-MAN	LUCE ROSSA			1.000	

HOMEVISION

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE			55.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/		55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/		55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	/		55.000	
PANDA	AZIONE			55.000	
PLATE MAN A	AZIONE	/		55.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/		55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE			55.000	
TANKS WAR	GUERRA			55.000	
TOMMY APPLE	AZIONE			55.000	
TENNIS	SPORT			55.000	
TOPY	AZIONE			55.000	
WALL BREAK	AZIONE			55.000	
WAR 2000	AZIONE			55.000	
WHALE	AZIONE			55.000	

IMAGIC

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	-2		39.000	
COSMIC ARK	SPAZIALE	1		39.000	V03
DEMON ATTACK	SPAZIALE	-2	/	49.000	V01
DRAGON FIRE	AZIONE	-2	/	79.000	V06
FATHOM	AZIONE	1		89.000	V011
GUN FIGHTER	AZIONE	1		39.000	V03
NO ESCAPE	AZIONE	1	/	79.000	V09
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2		39.000	V04
SOLAR STORM	SPAZIALE	1-2		89.000	
STAR VOYAGER	SPAZIALE	1		39.000	V06
TRICK SHOT	AZIONE	-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCATORI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1	/	69.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	-2		49.000	V04
DEMON ATTACK	SPAZIALE	-2		49.000	V01
DRACULA	AVVENTURA			89.000	V06
DRAGON FIRE	AZIONE	-2		79.000	V06
FATHOM	AZIONE			89.000	
GE 1999	AVVENTURA	1-2		89.000	V08
MICROSURGEON	AVVENTURA	1		89.000	V07
NOVA BLAST	SPAZIALE	1		89.000	V011
SAPECRACKER	AVVENTURA	1		89.000	
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	-2		79.000	
TROPICA TROUBLE	AVVENTURA			79.000	V06
WHITE WATER	AVVENTURA	1		89.000	V011

per PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1		39.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1		39.000	V01

INTELLIVISION

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCATORI	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1	1	89.000	V01
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE			39.000	
AUTO RACING	GUERRA	1-2		49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	1	49.000	V06
BASKETBALL	SPORT	2	4	89.000	V02
BOWLING	SPORT	-4	1	89.000	
BOXING	SPORT	1	1	39.000	
BURGERTIME	AZIONE	2	1	49.000	V010
BUZZ BOMBERS	AZIONE	-2	1	49.000	
CHESS	STRATEGIA	-2	1	49.000	
FOOTBALL	SPORT	1	4	29.000	V06
FROG BOG	AZIONE	-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	
HOCKEY	SPORT	1	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1		29.000	
LOCKIN'CHASE	LABIRINTO	1	1	49.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-7	3	29.000	
MISSION X	GUERRA		4	49.000	V011
NIGHT STALKER	LABIRINTO		1	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO		1	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2		49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1	4	19.000	V07
SHARK SHOT	AZIONE	1	1	29.000	V07
SKIING	SPORT	-4	10	59.000	
SNAFU	AZIONE	1	10	49.000	
SOCCER	SPORT	1	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	1	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	19.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1	1	89.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	4	59.000	V07
SUB HUNT	GUERRA	1	1	89.000	
TENNIS	SPORT	1	4	19.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	2	1	89.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA		4	59.000	V04
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	2	59.000	V06
UTOPIA	STRATEGIA	1-2		59.000	V06
VECTRON	AZIONE	-2	3	59.000	V012

per INTELLIVOICE

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCATORI	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
B / BOMBER	GUERRA		1	85.000	V06
SPACE SPARTANS	SPAZIALE			85.000	

per LUCKY

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCATORI	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MELODY BLASTER	EDUCATIVO			49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2		89.000	
SCOOBY DOO'S MAZE CHASE	LABIRINTO	1-2	1	89.000	

PARKER

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No GIOCATORI	No GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-2		79.000	
AMUTAR	AZIONE			79.000	
FROGGER	AZIONE	-2		79.000	V.00
POPEYE	AZIONE	1		79.000	
Q-BERT	AZIONE	-2		89.000	
REACTOR	AZIONE	1-2		79.000	V06
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	V011
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2		79.000	V06
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1		79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	-2	/	89.000	
THE LORD OF THE RINGS	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCATORI	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1		79.000	V06

PHILIPS

per Philips

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	10 000	VGE
APPUNTAMENTO SPAZIALE	SPAZIALE	2	E	46.000	
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE			45.000	
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE			45.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA			55.000	
BASEBALL	SPORT			45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	46.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIALE	2		EE 000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIALE	1		65.000	
BILIARDO ELETTRONICO	AZIONE	E	2	46.000	VGS
BLACK JACK	AZZARDO	1-2		45.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	2		55.000	VGE
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	80.000	VGE
CALCIO AMERICANO	SPORT	E	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO		E	55 000	VGE
CASSETTA MUSICALE CHIAVE MOTORE	EDUCATIVO			75.000	
C 700	STRATEGIA		E	7 E 000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIALE			36.000	VGH
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIALE			45 000	
DUE GENERALI	STRATEGIA	E		45 000	VGE
IN BILA PER QUATTRO	STRATEGIA	E	E	55 000	VGEE
FLIPPER	AZIONE	1-E	1	45.000	
FORMULA UNO	SPORT	1-2	E	EE 000	
FORMULA UNO	SPORT	1-2	E	65.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1		46 000	
GIOCO DEL CALCIO	SPORT	1-2		46.000	
GOLF	SPORT	E-E		45 000	
GORILLA	AZIONE	1	40	55.000	VGH
GUERRA					
GUERRA NAVALE	GUERRA	E	1	45 000	
GUERRA LASER	SPAZIALE	E	1	45 000	
HOCKEY	SPORT	2	E	45 000	
SOCCER					
KILLER BEES	AZIONE			65.000	
LABIRINTO					
SUPERMINE	LABIRINTO			45 000	
LAS VEGAS	AZZARDO	-4		46.000	
LOGICA ONLINE	STRATEGIA			65.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1		45 000	
MOUNTAIN CAT	AZIONE	1-2	7	56 000	
NIGHTMARE	AZIONE	2		65.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2		46 000	
PICCONE MAGICO	AZIONE			55.000	VGH
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1		65.000	
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1		85.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-E		46.000	
RISCHIA E VINCI	LABIRINTO	2	1	EE 000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	E	1	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45 000	VGH
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	2		46.000	
SUPER [illegible]	AZIONE			55 000	
SUPER TRINCEA	AZIONE	-2	E	45 000	
TELEGIOCHI NUMERICI	EDUCATIVO	1-2	1	45 000	
TERRANAUTS	SPAZIALE	1	1	45 000	VGTE
TIRACCHIO SCIOTTO	AZIONE			45 000	
TIRO AL CESTO	AZIONE	1-2		EE 000	
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	-2		45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	-2		EE 000	
TURTLE	AZIONE			EE.000	
VIDEO MESSAGGI	AZIONE			45.000	

PLAY AROUND

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BACHELOR PARTY GIGOLO	LUCE ROSSA	2		50	
BEATEM & EATEM LADY IN WAITING	LUCE ROSSA			000	
BURNING	LUCE ROSSA	E		000	
DESIRE BACHELORETTE PARTY					
CATHOUSE	LUCE ROSSA			71 000	
GUNS-PHILLY FLASHER					
GENERAL	LUCE ROSSA	1-E		111 000	
RE TREAT WESTWARD HO					
JUNGLE FEVER XN GHT ON THE TOWN	LUCE ROSSA			1 000	

PUZZY BIT

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMBY E GOING HOME	AVVENTURA			49 000	
DANCING PUZZLE	AZIONE			39 000	
MISSION 2000 A.D.	AZIONE			49 000	
OPEN SESAME	AZIONE			49 000	
ENGANI DM TANK	GUERRA			39 000	
SEAMONSTER	AZIONE			39 000	
SPACE TUNNEL	SPAZIALE			39 000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COSMIC CRISIS	SPAZIALE			37.000	
SNAIL ON SQUIRREL	AZIONE		1	69.000	
TANK WARS	GUERRA		1	79.000	

SPECTRAVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE			54 000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-E		54.000	VGH
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2		49 000	VGI
NEXAR	SPAZIALE	1		54.000	VGE
ELANEI EATROL	SPAZIALE	1-E		49.000	VGS
TAPEWORM	AZIONE	1-E		54.000	VGH

STARPATH

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	E	57 000	
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA		E	64 000	
ESCAPE FROM THE LABYRINTO	LABIRINTO		4	49.000	VGEo
MINEMASTER					
PINBALL	AZIONE	4	E	57 000	
FROGGER	AZIONE	2		64.000	
KILLER BATELLITES	SPAZIALE		4	57 000	
PHASER PATROL	SPAZIALE		E	OMAGGIO	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2		64.000	
SUNDAY MARTIN	AZIONE	2	2	E7.000	

TELESYS

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COCONUTS	AVVENTURA	1		70 000	
COSMIC CREEPS	SPAZIALE	1	1	70 000	VGS
DEMOLITION HERBY	AZIONE	1-E	1	70 000	
EAST FOOD	AZIONE	1-2	1	70 000	VGE
RAM I	AZIONE	7	1	70.000	
STARGUNNER	SPAZIALE			70 000	

TIGERVISION

per Atari

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
AWESAK44	AZIONE	2	1	49 000	VGT
RING KONG	AZIONE	-3		49 000	VGEE
MARAUDER	SPAZIALE			49 000	VGEI
THRESHOLD	SPAZIALE	2		49 000	

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.

CBS ELECTRONICS

Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore. Donkey Kong il terribile gorilla che tiene prigioniero la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza. Fate salire Mario sulla trave, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro a tutti per le vostre console DONKEY KONG WIZARD OF WOR CARNIVAL. Prendete sottolevel nel cuore del gioco

IL GIOCO DIVENTA REALTÀ

TWENTIETH CENTURY FOX

per Atari

NOMI DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCATORI	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	1 2	3	47.500	VB11
MASH	AZIONE			66.500	
MEGAFORCE	AZIONE			66.500	
PORKY'S	AZIONE			66.500	

VECTREX

per Vectrex

NOMI DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCATORI	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1		75.500	
BERZERK	SPAZIALE	1		85.500	
BLITZ	AZIONE	1		75.500	
CLEAN SWEEP	SPORT	1		75.500	
COSMIC CHASM	AZIONE	1		75.500	
FLIPPER	SPAZIALE	1		75.500	
FORTRESS OF NARZOD	AZIONE	1		85.500	
HYPERCHASE	SPAZIALE	1		85.500	
PIT OFF	GUIDA	1		75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1		75.500	
SOCCER	AZIONE	1		75.500	
SOLAR QUEST	SPORT	1		85.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1		75.500	
SPIKE	SPAZIALE	1		75.500	
STAR HAWK	AZIONE	1		85.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1		75.500	
WAR WAR	SPAZIALE	1	1	75.500	
	GUERRA	1	1	85.500	

ACTIVISION Miwa trading Milano Fiori Strada 7 Palazzo T1 Assago MI
APOLLO ITP Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
ATARI Atari, v le della Liberazione 18 MI
COLECOVISION CBS Electronics, via Amadei 9 MI
CREATIVISION Zanussi, viale Treviso 18 Pordenone
GAMEX ITP Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
HOMEVISION Mini numera, via Mons. Peano 19 Cuneo
IMAGIC Audiset, via Castelbargo 2 Milano
INTELLIVISION Mattel Electronics, via Vittorio Veneto Oleggio Castello Novara
PARKER
PHILIPS Philips, piazza IV Novembre 3 Milano
PLAY AROUND - ITP Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
FUZZY BIT ITP Milano Fiori Strada 1 Palazzo F2 Assago MI
SPECTRAVISION Domovideo via Tacchi 1 Rovereto TN
STARPATH Ruggeri Telegames via Matilde di Canossa 22 Roma
TELESYS GBC viale Matteotti 66 Cinisello Balsamo MI
TIGERVISION Domovideo via Tacchi 1 Rovereto TN
TWENTIETH CENTURY FOX Sirius Italiana, via Imperia 21 Milano
VECTREX MB Italiana, Milano Fiori Strada 2 Palazzo C1 Assago MI

Via E. Petrella, 6

Via G. Cantoni, 7

VIDEOGIOCHI

a MILANO?

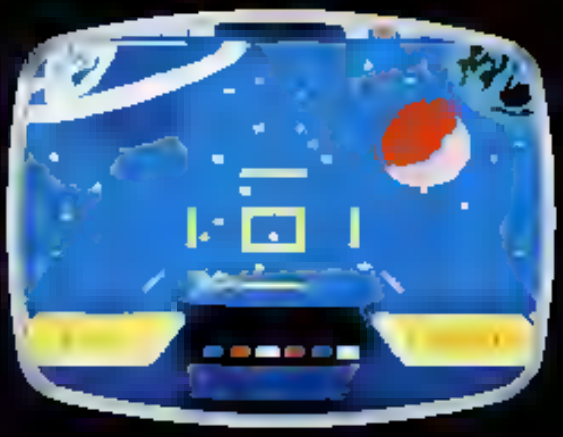
TUTTI, MA PROPRIO TUTTI.

Via E. Petrella, 6 VACCI, E VEDI SE NON È VERO! Via G. Cantoni, 7

PHILIPS

PHILIPS VIDEOPAC

Vi dà fantastici Videogiochi...



e diventa Home Computer !

LA SPECIALE CASSETTA BASIC MICROSOFT con 22 K di Ram trasforma Videopac in PHILIPS HOME COMPUTER.

Burger Time. L'ora degli hamburger.

Insegu[illegible] dalle terrib[illegible] salsicc[illegible] cuoco c[illegible] Burge[illegible] cerca disper[illegible] rotamente di far cadere [illegible] padelle i su[illegible] hamburger [illegible] e una [illegible] glia di lattuga acida [illegible] le sal[illegible] uova al tegamino. Una spruzzata di pepe e... anch[illegible] sono [illegible] e fritte.

Superato cos[illegible] quarto livello, Ingegnere subito un aspro battaglio con una pattuglia di sottaceti.

Chi vincerà? Dipende solo da voi e dalla vostra forma di punta.

Con Burger Time [illegible] ve avan[illegible] [illegible] perché l'appetito v'en[illegible] gioconda.

Direttamente dalle sale-giochi americane [illegible] casa vostra lo cassette di Burger Time. Uno degli oltre quaranta videogiochi [illegible] servo[illegible] che ha un Intellivisio[illegible] emp[illegible] e [illegible] va per voi.

[illegible] arricchirla fra pochi me[illegible] accessori per potenziare la vostra consolle Intellivision, un sintetizzatore di voce per videogiochi parlanti, la Music Keyboard una tastiera polifonica che visualizza le note sullo schermo, la Computer Keyboard, una tastiera programmabile in Basic per creare vostri videogiochi.

Insomma, la vostra console Intellivision sta per diventare il cuore di un sofisticato sistema elettronico. Come oltre che divertirsi è stato sale l'inizio.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Television